GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

06/05 Ausgabe 98 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

# N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

MIT GROSSER E3-VORSCHAU

## PRINCE OF PERSIA 3

**EXKLUSIV:** Erste Infos und Bilder direkt von den Entwicklern!

## 8 JAHRE N-ZONE

**GEWINNSPIEL:** Mit Preisen im Wert von über 5.000 Euro!

NUR FÜR GAMECUBE

## DONKEY KONGA 2

**PREMIERE:** Erster Test der europäischen Version!

DIE NEUE WRESTLING-REFERENZ?

## WWE: DAY OF RECKONING 2

**VORSCHAU:** Der Nachfolger zum besten Wrestling-Titel für den GameCube

IM KINO TOP, FÜR UNTERWEGS EIN FLOP?

## STAR WARS EPISODE III

**ACTION TOTAL:** Das taugen die Umsetzungen für Nintendo DS und Game Boy Advance!

4 194373 903306 06

# EDITORIAL



## ZEIT ZUM FEIERN

# 8 JAHRE N-ZONE

## HERZLICH WILLKOMMEN!

**1997: N-ZONE**
Kaum zu glauben, aber wahr: Mit dieser Ausgabe wird die N-ZONE offiziell acht Jahre alt. Seit der Gründung im Mai 1997 erschienen mittlerweile 98 monatliche Ausgaben und vier Sonderhefte. Die N-ZONE ist damit nicht nur das erfolgreichste Nintendo-Magazin, sondern auch Deutschlands ältestes Single-Format-Videospiele-Magazin. Alle direkten Konkurrenz-Magazine, die es vor acht Jahren gab, existieren nicht mehr. Sie wurden allesamt eingestellt bzw. haben mit ihrem Ursprung weder Name noch Verlag gemein. Die N-ZONE erfreut sich dagegen nach wie vor großer Beliebtheit. Mit einer verkauften Auflage von aktuell fast 30.000 Heften und über 8.500 Abonnenten gehört die N-ZONE zu den beliebtesten Videospiele-Magazinen Deutschlands – noch vor einigen Spiele-Magazinen mit DVD. Und dank Nintendo DS und Nintendo Revolution ist davon auszugehen, dass auch in den nächsten Jahren Bedarf an spannenden Nintendo-Magazinen bestehen wird.

**TÖCHTER & SCHWESTERN**
Der Erfolg der N-ZONE bildete die Grundlage für eine ganze Reihe weitere Fachmagazine. 1998 wurde beispielsweise PLAYZONE gestartet – noch heute das meistverkaufte unabhängige PS2-Magazin. Im Jahr 2002 folgte XBOX-ZONE – nach wie vor das einzige monatliche, unabhängige Xbox-Magazin. Die größte Überraschung war im Jahr 2000 definitiv der Launch von Kids Zone, das inhaltlich auf dem mit über 100.000 verkauften Exemplaren erfolgreichsten N-ZONE-Sonderheft basierte. Dessen Thema damals: Pokémon. Heutzutage ist die Kids Zone mit rund 90.000 verkauften Exemplaren alle 14 Tage nach wie vor eines der erfolgreichsten Jugendmagazine, allerdings sind die Pokémon schon lange nicht mehr die Alleinherrscher. Sie bekamen mit *Dragon Ball Z*, *Digimon*, *Monster Ranger*, *One Piece*, *Inu Yasha*, *Duel Masters* und natürlich *Yu-Gi-Oh!* im Laufe der Jahre mächtig Konkurrenz. Ich freue mich auf die nächsten acht Jahre und wünsche eine gute Zeit.

**Euer Hans Ippisch**
REDAKTIONSDIREKTOR

**REVOLUTION**
**Die Aufmerksamkeit des N-ZONE-Teams richtet sich am 17. Mai auf Amerika: Was wird Nintendo im Vorfeld der E3 präsentieren?**

**Von links nach rechts:**
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Lars Kromat (Layout)

**Nicht auf dem Bild:**
Florian Hannich (Layout)

# INHALT 06/2005


**NEWS**

6 Allgemeine News
64 Import-News

**REPORTAGE**

10 Acht Jahre N-ZONE
16 E3-Vorschau

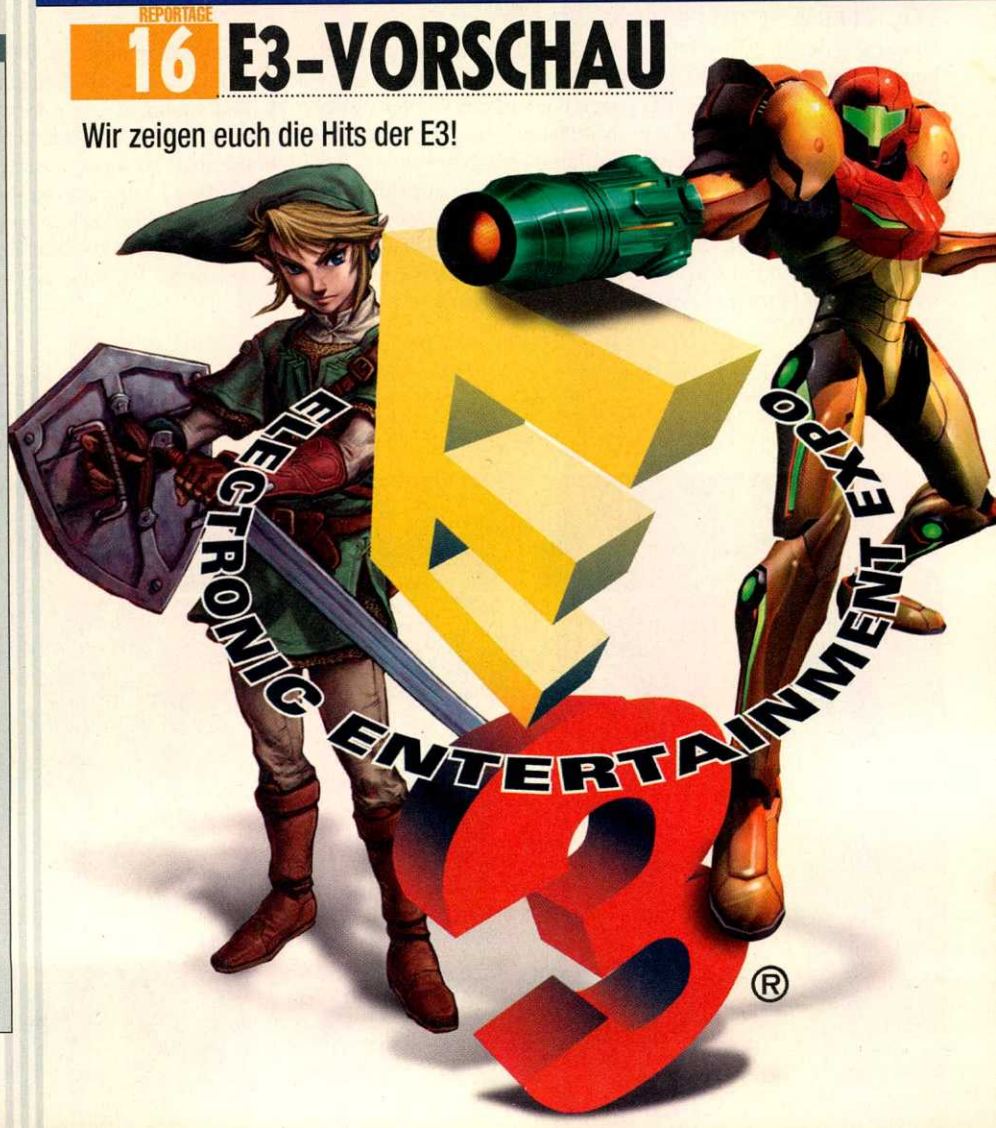
**RUBRIKEN**

63, 67, 94 Abonnenten-Werbung
74 Feedback
68 Hardware & Zubehör
96 Impressum
34 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
70 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
97 Zeugnis


**N-ZONE SPIELEREGISTER**

**Alle Titel auf einen Blick.**


Animal Crossing DS ..... 65
Astro Boy: Omega Factor ..... 62
Boktai 2: Solar Boy Django ..... 58
Crash Tag Team Racing ..... 66
Donkey Konga 2 ..... 44
Dragon Ball Z: Budokai 2 ..... 48
Duel Masters 2: Kaijudo Showdown ..... 43
Electro Plankton ..... 64
Fire Emblem ..... 26
GoldenEye: Rogue Agent ..... 32
Harry Potter und der Feuerkelch ..... 6
Kingdom Hearts: Chain of Memories ..... 56
Lego Bionicle – Labyrinth der Schatten ..... 42
Lego Star Wars ..... 61
Mario Mahjong ..... 65
Mario Party 6 ..... 81
Mario Party Advance ..... 33
Marvel Nemesis – Rise of the Imperfects ..... 8
Nanostray ..... 9
Nintendogs ..... 30
Pac Pix ..... 54
Pac'n Roll ..... 66
Pitfall: Die verlorene Expedition ..... 81
Polarium ..... 80
Prince of Persia 3 ..... 20
Robots ..... 81
Scratch! Viewtiful Joe ..... 8
Shadow the Hedgehog ..... 28
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith ..... 52, 60
Super Mario 64 DS ..... 88
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus ..... 81
The Legend of Zelda ..... 7
The Sims 2 ..... 66
TimeSplitters Future Perfect ..... 81
Tom Clancy's Splinter Cell 3 Chaos Theory ..... 82
Wario Ware Twisted ..... 8
WWE: Day of Reckoning 2 ..... 24
Yoshi's Touch & Go ..... 50
Yu-Gi-Oh! WCT 2005 ..... 59



VORSCHAU

## 20 PRINCE OF PERSIA 3

Erste Infos zum neuen, finsteren Abenteuer des persischen Prinzen.

VORSCHAU

## 26 FIRE EMBLEM

Diese Mischung aus Rollenspiel und Strategie wird rocken. Warum, lest ihr ab Seite 26.

TEST

## 44 DONKEY KONGA 2

Bongos her und ab geht die Post! Donkeys neues Trommelspiel ist da.


### VORSCHAU

**GAMECUBE**

26 Fire Emblem
Der Rollenspiel-Strategie-Hybride

20 Prince of Persia 3
Das Blaublut mag die Bedrohlichkeit.

28 Shadow the Hedgehog
Sonic bekommt teuflische Konkurrenz.

24 WWE: Day of Reckoning 2
Ladies and Gentlemen … die Zweite!

**NINTENDO DS**

32 GoldenEye: Rogue Agent
Der Antiheld für unterwegs

30 Nintendogs
Wir wollen wuschelige Welpen!

**GAME BOY ADVANCE**

33 Mario Party Advance
Party machen, immer und überall

### TEST

**GAMECUBE**

44 Donkey Konga 2

48 Dragon Ball Z: Budokai 2

**NINTENDO DS**

54 Pac Pix

52 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

50 Yoshi's Touch & Go

**GAME BOY ADVANCE**

62 Astro Boy: Omega Factor

58 Boktai 2: Solar Boy Django

43 Duel Masters 2: Kaijudo Showdown

56 Kingdom Hearts: Chain of Memories

42 Lego Bionicle – Labyrinth der Schatten

61 Lego Star Wars

60 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

59 Yu-Gi-Oh! WCT 2005

### KOMPLETTLÖSUNG

88 Super Mario 64 DS

82 Tom Clancy's Splinter Cell 3 Chaos Theory

### CHEATS & CODES

**GAMECUBE**

81 Mario Party 6

81 Pitfall: Die verlorene Expedition

81 Robots

81 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

81 TimeSplitters Future Perfect

**NINTENDO DS**

80 Polarium

# NEWS

## N-ZONE TOPS & FLOPS

### Tops

**1. TROMMELWIRBEL**
*Donkey Konga 2* rockt die ganze Redaktion.

**2. REVOLUTION-VORFREUDE**
Die E3 wird dieses Jahr ganz besonders spannend.

**3. WEIHNACHTEN IM MAI?**
Für die Jubiläums-Gewinnspiel-Teilnehmer auf jeden Fall schon.

**4. ASTRO BOY**
Der Titel rockt. Kein Wunder, kommt ja auch von Treasure.

**5. FINSTERER PRINZ**
*Prince of Persia 3* wird wieder sehr düster und genial.

### Flops

**1. NAMCO-ÄRGER**
*Soul Calibur III* wird nur für die PlayStation 2 erscheinen.

**2. VERFRÜHTES SOMMERLOCH**
Die Sommerflaute erreicht den GameCube früher als erwartet.

**3. GESCHWINDIGKEITSVERLUST**
Das Rennspiel *Burnout 4* kommt nicht für den GameCube.

**4. UNTERFORDERUNG**
Viel zu wenig Spiele nutzen die innovativen DS-Features.

**5. BEQUEMLICHKEIT ADE**
Der Praktikant ist weg. Jetzt müssen wir wieder selber Kaffee holen.

**FUSSBALL-MEISTERSCHAFT** Konami ist erneut mit Pro Evolution Soccer dabei, diesmal natürlich mit Teil 4.

# Best Players Club 2

**TURNIER** **Erneut sind die besten Spieler Deutschlands gesucht**

Der letztjährige Best Players Cup in Frankfurt war ein großer Erfolg, die Neuauflage soll noch besser laufen: Am 28. und 29. Mai steigt in München der Best Players Cup 2, wobei am Samstag, dem 28., der Senior Cup (Einlass ab 18 Jahren) ausgetragen wird, während am Sonntag darauf beim Family Cup nur Spieler unter 18 zugelassen sind. Neben dem Rückkehrer Mario Kart Double Dash!! (GameCube) sind mit Gran Turismo 4 und Pro Evolution Soccer 4 (beide PS2) die Nachfolger der beiden anderen Turnierspiele vom Vorjahr dabei, zudem soll es einen Wettbewerb zu einem noch nicht benannten Nintendo-DS-Spiel geben. Insgesamt erhalten die Gewinner Geld- und Sachpreise im Wert von rund 20.000 Euro. In der Event Arena im Olympiapark wird es neben den Spielen, zu denen Turniere ausgetragen werden, auch zahlreiche andere aktuelle Titel, zum Beispiel von Atari, Konami, Nintendo und Sony, zum Anspielen geben und als sportliches Rahmenprogramm dient die Qualifikation zur deutschen Meisterschaft im Inline Stunt Skating. Wer dort oder bei den Turnieren mitmachen will, findet alle nötigen Informationen auf der Webseite www.bestplay erscup.com. Schaut mal vorbei. (mp)

**Internet:** www.bestplayerscup.com
**Termin:** 28. und 29. Mai

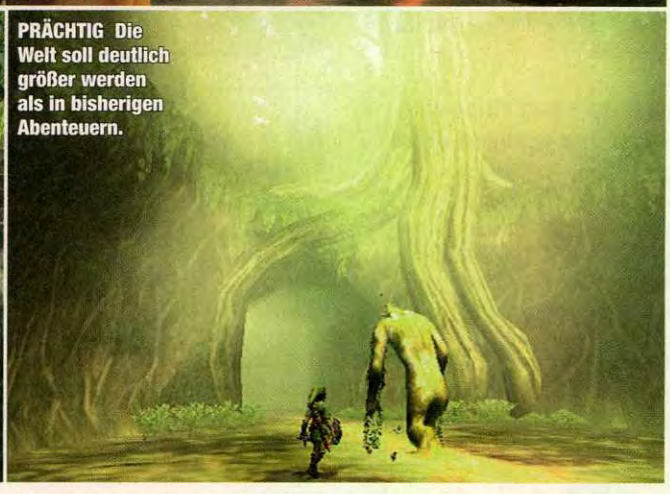
**NINTENDO-WETTBEWERB** Neben Mario Kart: Double Dash!! auf dem GameCube gibt es auch zu einem noch unbenannten DS-Spiel ein Turnier.

## N-ZONE NEWSTICKER

**+++ SEGA DEUTSCHLAND** Seit Anfang April hat Sega wieder eine deutsche Niederlassung, wir wünschen viel Erfolg! **+++ KEINE ECTS** Die englische European Computer Trade Show (ECTS) wird dieses Jahr nicht stattfinden. **+++ VORHANG AUF FÜR DIE BIU** Hinter diesem Kürzel verbirgt sich der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, ein Zusammenschluss der wichtigsten Software-Hersteller in Deutschland. Der BIU tritt damit die Nachfolge des vor einiger Zeit aufgelösten VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) an. **+++ GUT GEGRUSELT** *Resident Evil 4* hat sich in Europa über 200.000 Mal verkauft. Dieses beachtliche Ergebnis wurde im ersten Monat nach Erscheinen des Titels erreicht. **+++ NEUE PROJEKTE** Auf der offiziellen Homepage der

**WECHSELSPIEL** Auf dem Pferd kann man zwischen Schwert und Bogen wechseln.

**HÜBSCH** Unter Wasser soll es viel zu sehen geben.



**PRÄCHTIG** Die Welt soll deutlich größer werden als in bisherigen Abenteuern.

# The Legend of Zelda

**GAMECUBE** **Aktuelle Details zu Links neuem Abenteuer**

Nintendos neues *Zelda*-Abenteuer für den GameCube steht unangefochten auf Platz 1 unserer Most-Wanted-Charts. Umso schöner, dass wir euch nach unserer Riesenvorschau im letzten Monat bereits in dieser Ausgabe neue Fakten zu dem Fantasy-Kracher präsentieren können. Das spanische Magazin *Hobby Consolas* brachte nämlich einen neuen Bericht zum nächsten GameCube-*Zelda*, in dem einige weitere Details enthüllt wurden. So soll das Spielvergnügen bis zu 70 Stunden dauern und eine zwei- bis dreimal größere Welt als der N64-Klassiker *Zelda: Ocarina of Time* bieten. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass Spielcharakter Link via Pferd und anderen Tieren durch die Welt reist. Das neue *Zelda*-Abenteuer soll in Tauro Village beginnen. Link ist zu diesem Zeitpunkt angeblich etwa 16 Jahre alt, dem Bericht nach altert der Charakter im Spielverlauf aber. Tauro Village dient ähnlich wie das Kokiri-Dorf in *Ocarina of Time* als Tutorial. Die Steuerung orientiert sich, wie bereits zuvor bei *Zelda: The Wind Waker*, an *Ocarina of Time*. Das Anvisieren der Gegner funktioniert somit über den L-Knopf. Weitere Details gibt's in der nächsten N-ZONE! **(fs)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** nintendo-europe.com
**Termin:** 2005/2006

Clover Studios war vor kurzem zu lesen, dass die Entwickler an zwei neuen Titeln arbeiten. Beim ersten Projekt hat Shinji Mikami, der Director von *Resident Evil 4*, seine Finger im Spiel. Das zweite Spiel wird unter anderem mit dem Tekki-Team, das für den Xbox-Mech-Actionknaller *Steel Battalion* verantwortlich war, entwickelt. **+++ WERBUNG IN SPIELEN** In London wurden Zweigstellen der Agenturen Massive Incorporated und IGA Worldwide eröffnet, die sich vornehmlich über Werbeinhalte in Spielen kümmern. Massive Incorporated hat bereits mit zehn Top-Publishern Verträge abgeschlossen. **+++ AUS EIGENEM HAUSE** Ab Sommer wird Buena Vista firmeneigene Spiele in Deutschland, Großbritannien und Frankreich selbst vertreiben. **+++ RIESIGE TEENAGER** Warner Bros. Interactive hat Majesco die Rechte an der TV-Anime-Serie *Teen Titans* für eine Videospiel-Adaption überlassen. Das Action-Adventure wird von Artificial Mind & Movement entwickelt und soll noch 2005 für den GBA (SP) erscheinen. Eine GameCube-Version folgt erst 2006. **+++**

# NEWS

## N-ZONE KURZ & KNAPP

### Snowboard Kids DS

Schon auf dem N64 sorgte das witzige *Snowboard Kids* für viel Spaß. Atlus hat einen neuen Teil für Nintendos neuen Handheld angekündigt. Gesteuert wird dabei mit Joypad und Tasten, während der Touchscreen zur Ausführung diverser Tricks benutzt wird.

### 500.000 verkaufte DS

Bis Ostern konnte Nintendo über 500.000 DS in Europa absetzen. Das entspricht einer Durchverkaufsmenge von 77 Prozent. Beliebtestes Spiel war unangefochten die Neuauflage des Klassikers *Super Mario 64*. In nur zwei Wochen ging der Titel 250.000 Mal über die Ladentheke.

### Computer- und Videospielehersteller gründen neue Interessenvertretung

Anfang April gründeten namhafte Unternehmen der Computer- und Videospieleindustrie wie Atari, Eidos, Electronic Arts, Koch Media, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2, THQ und Ubisoft mit dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) eine neue Interessenvertretung.

### Metroid Pinball

Nach *Mario Pinball* serviert uns Nintendo jetzt eine ganz neue Flipper-Erfahrung. Erstens wird nun auf dem DS um den Highscore gedaddelt und zweitens schießt ihr Samus, bekannt aus den *Metroid*-Actiontiteln, über den Flippertisch. Neben Boss-Monstern wird es auch Minigames geben. Entwickelt wird das Spiel von Fuse Games, das schon für *Mario Pinball* verantwortlich zeichnete.

# Wario Ware Twisted

**GESCHICKLICHKEIT** **Die nächste Minispiel-Mania steht an.**

Auf dem GBA steht mit *Wario Ware Twisted* die nächste Lawine von Minispielen an. Im Nachfolger zu *Wario Ware Mini, Inc.: Minigame Mania* liefert Nintendo mit dem eingebauten Tilt-Sensor, der schon in *Yoshi's Universal Gravitation* zum Einsatz kam, ein innovatives Spielerlebnis. Um die über 200 Minispiele zu bestehen, müsst ihr euren GBA drehen, neigen und rotieren. Wer alle Minispiele meistert, schaltet zahlreiche Souvenirs wie Bonusspiele und Musikinstrumente frei. Freunde von kurzweiliger und durchgedrehter Spielkonzepte kommen schon im Juni auf ihre Kosten. **(sd)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** nintendo-europe.com
**Termin:** 3. Juni

**BEWEGUNG** Das Modul wird auch einen Rumble-Sensor haben.

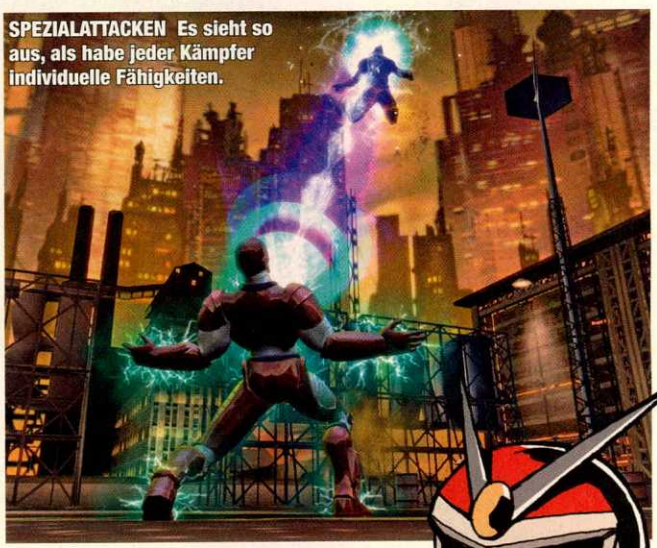
**WIRR** Der Humor des ersten Teils wurde beibehalten.

# Marvel Nemesis – Rise of the Imperfects

**ACTION** **Die Comic-Helden lassen es wieder krachen.**

Die Superhelden-Versoftung steht an. EA kündigt *Marvel Nemesis – Rise of the Imperfects* für den GameCube an. Im Spiel schlüpft ihr in der Rolle zahlreicher Superhelden aus dem Marvel-Universum, angefangen von Spider-Man über Wolverine bis hin zu Ironman. Insgesamt wird es über zwölf Kämpfer geben, die sich in interaktiven und zerstörbaren Szenarien harte Fights liefern. Comic-Fans sollten sich den Titel vormerken. **(sd)**

**Hersteller:** Electronic Arts
**Internet:** marvelnemesis.ea.com
**Termin:** 2005



**SPEZIALATTACKEN** Es sieht so aus, als habe jeder Kämpfer individuelle Fähigkeiten.

# Scratch! Viewtiful Joe

**BEAT 'EM UP** **Joe zeigt auf dem DS, was viewtiful heißt.**

Der coole Joe prügelt demnächst auch auf eurem DS. In der Handheld-Version des stylischen Beat 'em Ups wird der Held stellenweise auch von seiner Schwester Jasmin begleitet. Das Gameplay wird sich an die GameCube-Fassung anlehnen und ebenfalls 2D-Grafik bieten. Interessant ist auch der Einsatz des Touchscreens: Damit werdet ihr im Spiel zahlreiche Spezialmanöver ausführen können. Ein genauer Erscheinungstermin steht bis jetzt leider noch in den Sternen. **(sd)**

**Hersteller:** Capcom
**Internet:** www.capcom-europe.com
**Termin:** 2005

# Nanostray

**SHOOT 'EM UP** **Von den Biene-Maja-Süßes-Gold-Machern.**

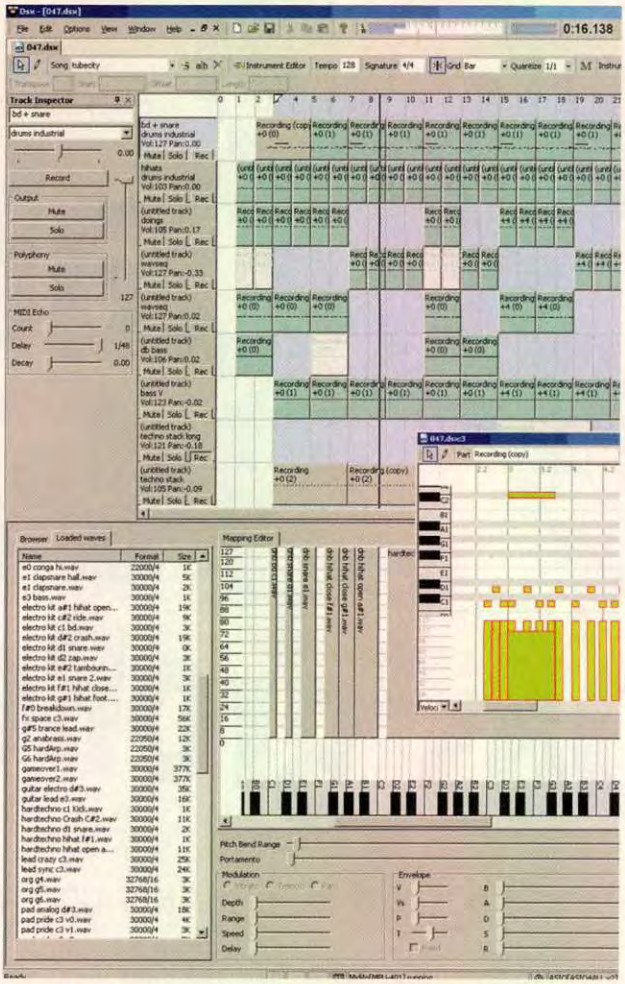
Mit *Nanostray* produziert das deutsche Entwicklerstudio Shin'en einen vielversprechenden Shooter für den Nintendo DS. Der Titel befindet sich seit Anfang 2004 bei dem in München ansässigen Studio in Entwicklung. Inspiriert wurde Shin'en von *Ikaruga* und anderen Semi-3D-Shootern. Das Spielvergnügen soll etwa zehn Stunden dauern und einen Mehrspieler-Modus mit einem Modul bieten. Die Spieler können sich über ein Online-Ranking mit anderen Spielern messen. Insbesondere die Grafik von *Nanostray* ist sehr beeindruckend! Wer *Nanostray* in Europa veröffentlicht, stand bis zum Redaktionsschluss noch nicht endgültig fest. Allerdings soll der Titel bereits in wenigen Wochen erscheinen. Wir haben ein Interview mit Manfred Linzner (29) von Shin'en geführt.

**N-ZONE** *Wie schafft ihr es, solche Grafiken aus dem DS zu kitzeln?*

**Manfred Linzner:** Am DS ist man mehr als auf anderen Plattformen auf perfekte Texturen angewiesen. Da die Auflösung der Texturen hardwarebedingt relativ gering ist, muss hier oft per Hand, Pixel für Pixel, gezeichnet werden, damit das Ergebnis stimmt. Da unsere Grafiker ihre Karriere weit vor der „Photoshop-Ära" begonnen haben, haben sie vielleicht hier eine andere Vorgehensweise als heutzutage größtenteils üblich. Egal welche Hardware benutzt wird, hauptsächlich liegt es an den Entwicklern, was letztendlich auf dem Screen erscheint. Ob eine Textur oder ein 3D-Modell am DS oder auf der PSP angezeigt wird, ändert recht wenig an der Qualität. Die eher durchschnittliche grafische Qualität von einigen DS-Spielen ist auf die jeweiligen Entwickler zurückzuführen, nicht auf die Hardware.

**N-ZONE** *Wie nutzt ihr den Touchscreen?*

**Manfred Linzner:** Den Touchscreen sehen wir wie einen erweiterten Controller. Dort, wo es Sinn macht und der Spielspaß gesteigert wird, setzen wir den Touchscreen ein. Da *Nanostray* ein sehr schnelles Actionspiel ist, würde es keinen Sinn machen, den Spieler andauernd zu zwingen, den Touchscreen zu benutzen, nur weil er da ist. Wir haben nur wenige Funktionen auf den Touchscreen gelegt, die sind aber äußerst wichtig für den Spielverlauf und können auch sehr intuitiv bedient werden. Im Multiplayer-Mode hat der Touchscreen allerdings mehr Bedeutung als im Singleplayer-Mode. Darüber hinaus setzen wir den Touchscreen komplett für die Menüs und für einige andere interessante Dinge ein.



**SOUND-TOOL** Der leistungsstarke DSX Sequencer sorgte bereits beim DS-Spider-Man-2 für den guten Ton.

**N-ZONE** *Warum habt ihr euch für den DS entschieden?*

**Manfred Linzner:** Der DS ist mit nichts zu vergleichen, was es zurzeit gibt, und es macht großen Spaß, für den DS zu entwickeln. Er ist auch aufgrund seines niedrigen Preises für Hardware und Spiele für viele Leute interessant.

**N-ZONE** *Wir bedanken uns für das Interview!*

Wer mehr über Shin'en oder *Nanostray* erfahren möchte, sollte die Internetseiten www.shinen.com und www.nanostray.com besuchen.

**DIREKTER ZUGRIFF** Der Touchscreen wird unter anderem für das Wechseln der Waffen eingesetzt.

**DICKER BROCKEN** Fette Bossgegner dürfen in Nanostray natürlich nicht fehlen.

**KLASSE** Die Grafik bringt die DS-Chips mächtig ins Schwitzen. Die Entwickler peilen pfeilschnelle 60 Bilder pro Sekunde an.

# 8 Jahre N-ZONE

# Das große Jubiläum

## Feiert mit uns Geburtstag und reist mit uns zurück durch die Zeit.

**1997**

Die erste N-ZONE-Ausgabe erscheint im Sommer 1997 zum Start des Nintendo 64.

Schon nach der ersten Ausgabe erreichen über 1.000 Briefe die Redaktion. In der dritten Ausgabe berichtet die N-ZONE natürlich auch über die E3, welche damals noch in Atlanta, Georgia, gerade mal knapp 40.000 Besucher zählt (heute über 300.000). Im Lauf des Jahres werden immer mehr Informationen zum ersten *Zelda*-Abenteuer für das N64 veröffentlicht, welches das meisterwartete Spiel für den 64-Bitter ist. Im selben Jahr stirbt der Game-Boy-Erfinder Gumpei Yokoi im Alter von 56 Jahren bei einem tragischen Verkehrsunfall.

| N64-Top-5 des Jahres 97 | |
|---|---|
| Diddy Kong Racing | 92% |
| Super Mario 64 | 91% |
| Mario Kart 64 | 89% |
| Wave Race 64 | 86% |
| Turok | 86% |

**1998**

Die N-ZONE hat sich bereits nach wenigen Ausgaben als das meistverkaufte Nintendo-Magazin etabliert. Als Dankeschön an die Leser liegt der N-ZONE 01/98 erstmals ein Poster bei. Etwas enttäuschend verläuft dagegen die Präsentation des von Nintendo pompös angekündigten 64 DD, eines Zusatzlaufwerks für das Nintendo 64, da die Veröffentlichung immer weiter nach hinten verschoben wird und das 64 DD letztlich nur in Japan erscheint.

| | | |
|---|---|---|
| 1. Super Mario 64 | Nintendo | 3,15 Millionen |
| 2. Mario Kart 64 | Nintendo | 2,6 Millionen |
| 3. Indiziert | Nintendo/ Rare | 2,15 Millionen |
| 4. StarFox 64 | Nintendo | 1,9 Millionen |
| 5. Diddy Kong Racing | Nintendo/ Rare | 1,8 Millionen |
| 6. Star Wars: SOTE | Nintendo/ LucasArts | 1,4 Millionen |
| 7. Wave Race 64 | Nintendo | 1,3 Millionen |
| 8. Cruis´n USA | Nintendo | 1,1 Millionen |
| 9. Turok | Acclaim | 0,9 Millionen |
| 10. WCW vs. NWO | THQ | 0,8 Millionen |

Das Cover der Ausgabe 06/98 wird anlässlich des ersten Geburtstags der N-ZONE in schickem Silber gehalten. Außerdem liegen der Ausgabe ein Konami-Sonderheft und ein Doppelposter mit dem kompletten WM-Spielplan bei. Grund zum Feiern gibt es allemal: Der N-ZONE halten im Schnitt 72.000 Leser die Treue. Außerdem werden in der N-ZONE 09/98 die in den USA bis dato zehn erfolgreichsten N64-Titel, basierend auf den Daten des Marktforschungsinstitutes TRST, bekannt gegeben.

Anfang September reduziert Nintendo den Verkaufspreis des N64 überraschend von 299 Mark auf 249 Mark und gibt die Veröffentlichung eines 4-MB-Expansion-Paks bekannt, welches in das N64 gesteckt wird und für eine aufpolierte Grafik sorgen soll. Der erste Titel, der das Expansion Pak unterstützt, ist *Turok 2*. Den Abschluss des Jahres markiert der Test zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, welches in der Ausgabe 12/98 satte 97 Prozent abstauben kann und bis heute als das bestbewertete N-ZONE-Spiel aller Zeiten gilt. In Deutschland allein verkauft sich *Zelda* über 300.000 Mal.

| N64-Top-5 des Jahres 98 | |
|---|---|
| Zelda: Ocarina of Time | 97% |
| Banjo-Kazooie | 93% |
| F-Zero X | 92% |
| Turok 2: Seeds of Evil | 92% |
| Forsaken | 91% |

**1999**

Die N-ZONE verkauft sich weiter bestens. Über 82.000

Nintendo-Fans lesen Anfang des Jahres die N-ZONE und verfolgen mit, wie Sony die ersten Infos zur PlayStation 2 und Nintendo zum Nintendo 128 (später Nintendo GameCube) bekannt gibt.

Außerdem steckt die Welt im *Star Wars*-Fieber, *Episode I* – der erste Teil der neuen Trilogie – läuft im Sommer in den Kinos an. Eine Umsetzung für das Nintendo 64 darf natürlich nicht fehlen. Entgegen der meist gültigen Formel, dass eine Filmumsetzung häufig nur durchschnittlichen Spielspaß bietet, kann *Star Wars Episode I: Racer* 87 Prozent abstauben. Die E3 1999 findet erstmals in Los Angeles statt und mausert sich zur bedeutendsten Messe für Computer- und Videospiele. Die Messe wird zum Schaulaufen der „Großen", Sony und Nintendo verraten Details bezüglich ihrer neuen Konsolen. Der Name der neuen Konsole steht noch nicht fest, der Projektname des N64-Nachfolgers lautet „Dolphin". Im Lauf des Jahres werden auch die ersten Informationen zum neuen *Zelda*-Abenteuer für das N64 bekannt gegeben, damaliger Titel *Zelda Gaiden* (später *Majoras Mask*). Nach dem *Star Wars*-Hype schwappt ein Kult nach Europa, dem die N-ZONE Tribut zollt: *Pokémon*. In den USA hat sich die Reihe bereits über zwölf Millionen Mal verkauft, nun steht die Veröffentlichung von zahlreichen *Pokémon*-Spielen für Game Boy Color und Nintendo 64 an. Die N-ZONE veröffentlicht limitierte Sammelkarten. Außerdem erscheint pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ein lang erwarteter N64-Knüller: *Donkey Kong 64*.

| N64-Top-5 des Jahres 99 | |
|---|---|
| Donkey Kong 64 | 95% |
| Rayman 2 | 94% |
| Shadow Man | 93% |
| Mario Golf | 91% |
| FIFA 99 | 90% |

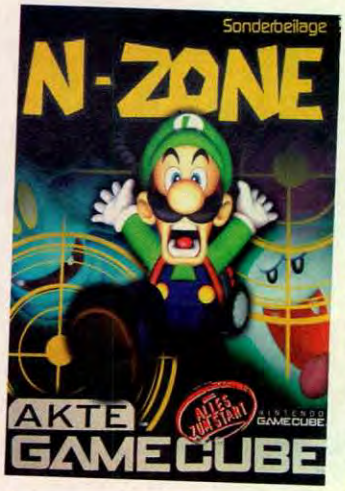
## 2000

Damit hat in der N-ZONE keiner gerechnet: Man nehme ein paar Nintendo-Stars, packe sie in ein simples Beat 'em Up, kombiniere das Ganze mit einer knallbunten Optik und fertig ist der Megahit: *Super Smash Bros.* für das N64 wird zum Megaseller, der damalige Tester Michael Pruchnicki ist weniger begeistert und vergibt 75 Prozent. Ansonsten ist das Jahr fest in Pokémon-Hand. Auch wenn das Konzept bei einigen Lesern auf Unverständnis stößt, wird *Pokémon* innerhalb von wenigen Monaten mit über 800.000 verkauften Exemplaren zum erfolgreichsten Videospiel in Deutschland. Darüber hinaus stellt Nintendo im August 2000 in Tokio das erste Mal den Nintendo-64-Nachfolger im Detail vor. Der finale Name: GameCube! Außerdem enthüllt Nintendo den Game-Boy-Color-Nachfolger Game Boy Advance. Ende des Jahres veröffentlicht Nintendo zudem *The Legend of Zelda: Majora's Mask* für das N64.

| N64-Top-5 des Jahres 2000 | |
|---|---|
| Zelda: Majora's Mask | 96% |
| Perfect Dark | 96% |
| Pokémon Snap | 95% |
| Pokémon Stadium | 93% |
| Mario Tennis 64 | 92% |

## 2001

Die N-ZONE ist zu diesem Zeitpunkt das einzige Nintendo-Magazin, das monatlich veröffentlicht wird. Im März erscheint der Game Boy Advance in Japan, im Juni ist es auch hierzulande so weit. Auf der E3 2001 können die Besucher das erste Mal alle drei neue Konsolen – PlayStation 2, Xbox und Nintendo GameCube – in voller Pracht bestaunen. Witzigerweise wird schon damals *Kameo: Elements of Power* von Rare für den GameCube angekündigt. Rare gehört mittlerweile zu Microsoft, aber der Titel ist bis heute nicht erschienen. Im September ist es endlich so weit: Der GameCube erscheint in Japan! Mitte September gibt es eine Sensation: Capcom kündigt an, dass die *Resident Evil*-Reihe in Zukunft exklusiv auf dem GameCube erscheinen wird. Im November kommt der GameCube in den USA heraus. Die N-ZONE 11/01 spendiert den Lesern zudem eine Sonderbeilage zum GameCube.




| N64-Top-5 des Jahres 2001 | |
|---|---|
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | 91% |
| Paper Mario | 90% |
| PBanjo-Tooie | 89% |
| Conker's Bad Fur Day | 89% |
| Excitebike 64 | 86% |

## 2002

Der GameCube erscheint am 3. Mai endlich auch in Europa! Der Preis: 249 Euro. Doch noch vor dem offiziellen Verkaufsstart der Konsole senkt Nintendo den Preis des GameCube auf 199 Euro. Der Grund: Microsoft musste den Preis seiner kurz zuvor erschienen Xbox-Konsole von 479 auf 299 Euro senken, um die Verkaufszahlen anzukurbeln. Die N-ZONE erfährt zur Ausgabe 05/2005 passend zum GameCube-Start ein Redesign.

Im September erreicht Nintendo-Fans die Mega-Schocknachricht: Die Programmierschmiede Rare, verantwortlich für Spielspaßgranaten wie *Donkey Kong Country*, *Conker's Bad Fur Day* oder *Perfect Dark*, wird von Nintendo für 375 Millionen Dollar an Microsoft verkauft. Da nützt auch die Ankündigung nichts, dass Square wieder für Nintendo entwickelt.

| GamceCube-Top-5 2002 | |
|---|---|
| Super Mario Sunshine | 91% |
| Star Fox Adventures | 91% |
| Star Wars R. Squadron II | 90% |
| Eternal Darkness | 90% |
| Resident Evil | 90% |

## 2003

2003 kündigt Nintendo den Game Boy Player für den GameCube an, mit dem es möglich ist, Game-Boy-Spiele auf dem Fernseher abzuspielen. Und damit noch nicht genug: Schon am 28. März veröffentlicht Nintendo den Game Boy Advance SP – es handelt sich dabei um einen Game Boy Advance im Edel-Look mit Hintergrundbeleuchtung. Darüber hinaus erscheint mit *Metroid Prime* das erste *Metroid*-Abenteuer seit langer Zeit. Außerdem kommt das lang erwartete GameCube-Abenteuer zu *Zelda* heraus. Kein *The Legend of Zelda*-Abenteuer zuvor hat die Fangemeinde dermaßen gespaltet. Der Grund: die Grafik, welche im Cel-Shading-Comicstil gehalten ist.

| GamceCube-Top-5 2003 | |
|---|---|
| Metroid Prime | 94% |
| Splinter Cell | 90% |
| Soul Calibur II | 90% |
| Eternal Darkness | 90% |
| Viewtiful Joe | 90% |

## 2004

Im Jahr 2004 sind die Fronten abgesteckt: Sony ist mit der PlayStation 2 unangefochtener Marktführer, Microsoft und Nintendo kloppen sich noch um den zweiten Platz. Langsam, aber sicher heizt sich die Diskussion um die nächste Konsolengeneration auf. Nintendo schürt Gerüchte um eine „revolutionäre" Konsole. Darüber hinaus kündigt Nintendo den Nintendo DS (für Double Screen) an, ein neues Handheld, das Ende des Jahres die USA und Japan erobern wird.

| GameCube-Top-5 2004 | |
|---|---|
| Metroid Prime 2 | 94% |
| Prince of Persia | 91% |
| Splinter Cell 2 | 91% |
| Metal Gear Solid | 90% |
| Pikmin 2 | 90% |

# Das große N-ZONE Jubiläumsgewinnspiel!

## Mit Preisen im Wert von über 5.000 Euro!

Nintendo®

**1x N-ZONE-Jubiläums-GameCube + *Star Fox Assault***
(Abbildung kann sich vom finalen Produkt unterscheiden)

**1x N-ZONE-Jubiläums-Nintendo-DS + *Super Mario 64 DS***
(Abbildung kann sich vom finalen Produkt unterscheiden)

**1x N-ZONE-Jubiläums-Game-Boy-Advance-SP + *Yoshi's Universal Gravitation***
(Abbildung kann sich vom finalen Produkt unterscheiden)

1x Nintendo GameCube + *Baten Kaitos*

1x Nintendo DS + *Wario Ware Touched!*

1x Game Boy Advance SP *Kingdom Hearts* Bundle

3x *Baten Kaitos*

5x *Baten Kaitos*-CD-ROM-Soundtrack für PC (ohne Abbildung)

3x *The Legend of Zelda: The Minish Cap Limited Edition*

beinhaltet:
- 1x goldenen GBA SP im *Zelda*-Design,
- 1x *Zelda: The Minish Cap*,
- 1x T-Shirt,
- 1x *Zelda*-Mütze,
- 1x Limited-Edition-Zertifikat

Es existieren nur 300 Stück weltweit von dieser Edition!!

ELECTRONIC ARTS™

**1x gebrushter GameCube im *TimeSplitters Future Perfect*-Design**

1x *TimeSplitters Future Perfect* für Nintendo GameCube

1x *FIFA Street* für Nintendo GameCube

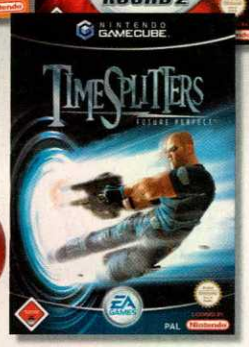
20x *FIFA Street*-Mesh-Käppis (10 in Rot, 10 in Grün)

20x *FIFA Street*-Schweißbänder (10 in Rot, 10 in Grün)

1x *Fight Night Round 2* für Nintendo GameCube

3 Paar *Fight Night Round 2*-Boxhandschuhe

20 Paar *Fight Night Round 2*-Miniboxhandschuhe (für den Autorückspiegel)




UBISOFT™

3x Eastpack *Splinter Cell*-Tasche

3x *Splinter Cell*-T-Shirt

3x *Splinter Cell*-Poster

5x *Prince of Persia*-Duftkerzen (ohne Abbildung)

3x *Ghost Recon 2*-T-Shirt

3x *Ghost Recon 2*-Kappe

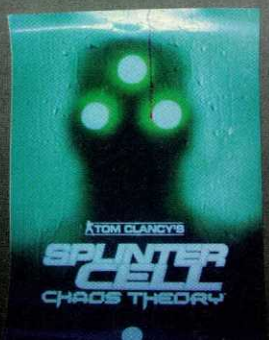
3x *Prince of Persia*-Poster

3x *Splinter Cell*-Radio

3x Ubisoft-Gürtel (ohne Abbildung)

3x *Ghost Recon 2*-Memory-Stick

3x *Rainbow 6*-MP3-Player




KONAMI

3x Überraschungspaket mit insgesamt 14 Spielen für GameCube, Game Boy Advance, Game Boy Color und Nintendo 64

## ACTIVISION.

**1x Skateboard mit Original-Tony-Hawk-Unterschrift**

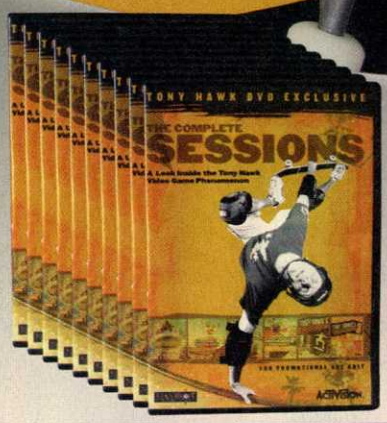
10x *Tony Hawk*-DVD *The Complete Sessions: A Look Inside the Tony Hawk Video Game*

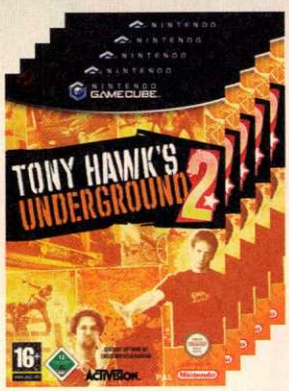
5x *Tony Hawk's Underground 2* für Nintendo GameCube

5x *Tony Hawk's Underground 2* für Game Boy Advance

5x *Lemony Snicket* für Nintendo GameCube

5x *Lemony Snicket* für Game Boy Advance





---

## VIVENDI UNIVERSAL games

3x *Robots* GameCube

3x *Robots* Nintendo DS

3x *Robots* Game Boy Advance

9x *Robots*-A1-Poster

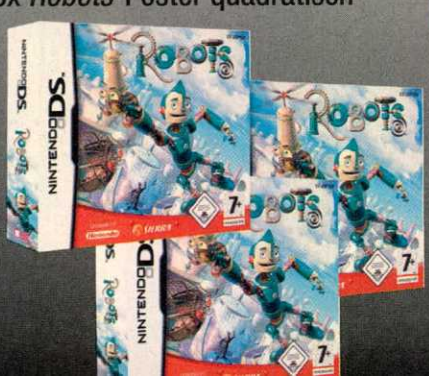
3x *Robots*-Banner

3x *Robots*-Dekowürfel

3 *Robots*-Standees

3x *Robots*-Wimpel

3x *Robots*-Poster quadratisch



**JUBILÄUMSGEWINNSPIEL**

THQ

**1x gebrushter GameCube im *Incredible*-Design**

3x Baby Incredible

3x *Incredible*-Uhren

2x Skateboards im *Incredible*-Design

1x *Incredible*-Schlüsselanhänger (ohne Abbildung)

3x *Ping Pals* für Nintendo DS

1x *Tak 2: Der Stab der Träume* für Nintendo GameCube

1x *Tak 2: Der Stab der Träume* für Game Boy Advance

1x *SpongeBob Schwammkopf: Der Film* für Nintendo GameCube

3x *SpongeBob Schwammkopf Quasselfreund*

3x *Robots*-Poster quadratisch

**Nintendo Revolution, PlayStation 3 oder Xbox 2 – wer macht das Rennen auf der größten Computer- und Videospielmesse der Welt?**

# Kampf der Giganten

Video-spiel-Fans und Journalisten blicken Mitte Mai gleichermaßen gespannt auf die E3 2005, die größte Computer- und Videospielmesse der Welt. Es verspricht eine der interessantesten Shows der letzten Jahre zu werden, denn Sony, Microsoft und Nintendo werden ihre neuen Heimkonsolen der Öffentlichkeit vorstellen. Wir sagen euch, was ihr von der E3 2005 erwarten könnt. Einen ausführlichen Bericht von der E3 2005 werdet ihr in der nächsten N-ZONE finden, welche kurz nach der E3 am 1. Juni erscheint.

## KRIEG DER KONSOLEN

Microsoft sorgt bereits im Vorfeld der E3 für einen Knüller: Die Xbox 2 wird am Freitag, dem 13. Mai, um 19 Uhr deutscher Zeit exklusiv auf MTV der Öffentlichkeit vorgestellt. Außer dem üblichen Marketing-Hype gab es bis Redaktionsschluss nur wenige Details zu Xbox 2, PlayStation 3 oder zum GameCube-Nachfolger Nintendo Revolution. Sony prahlt bereits seit geraumer Zeit, mit dem gemeinsam mit IBM entwickelten Super-Prozessor, dem Cell-Chip, in neue technische Dimensionen vorzustoßen und nie zuvor gesehene Grafiken zu ermöglichen. Die Xbox 2 von Microsoft wird ebenfalls sehr leistungsfähig sein und in den USA noch Ende 2005 erscheinen. Damit möchte man Sony das Wasser abgraben, denn angeblich soll die PlayStation 3 erst im Frühjahr 2006 den Weg in die Kaufhäuser finden. Das größte Rätselraten herrscht derzeit aber um den Nintendo Revolution. Nintendo-Präsident Satoru Iwata gab zwar unlängst auf der GDC 2005 bekannt, dass der GameCube-Nachfolger abwärtskompatibel sein wird und von Haus aus über einen kabellosen Netzwerk-Adapter verfügt, um für spannende Mehrspieler- und Online-Duelle gerüstet zu sein. Worum es sich bei der seit über einem Jahr geschickt angekündigten Revolution handelt, ist jedoch im Vorfeld der E3 immer noch unklar. Die heißesten Gerüchte ranken sich um einen neuen, einzigartigen Controller, der völlig neue Möglichkeiten zur Interaktion mit dem Spiel bieten soll. Worum es sich genau handelt, werden wir euch in der nächsten Ausgabe mitteilen. Wie Nintendo allerdings bereits mehrfach in Interviews betonte, wird man sich mit der Veröffentlichung vom Nintendo Revolution am Marktführer Sony orientieren. Die Zeit bis zum Frühjahr 2006 scheint Nintendo auch dringend zu benötigen, denn während die Dritthersteller schon fleißig an Projekten für die PlayStation 3 und Xbox 2 arbeiten, hat bislang kaum ein Studio bekannt gegeben, für den Revolution zu entwickeln. Aber vielleicht belehrt uns Nintendo auf der E3 ja eines Besseren …

Doch auch abseits der mit Spannung erwarteten Vorstellung der neuen Konsolen verspricht die E3 2005 ein gutes Jahr für Nintendo-Fans zu werden. Obwohl die Unterstützung der Dritthersteller für den GameCube im Vergleich zu den vorangegangenen Jahren nachgelassen hat, wird eine Reihe hochkarätiger Titel vorgestellt. Die größten Wellen dürfte konsolenübergreifend das neue *The Legend of Zelda*-Abenteuer für den GameCube schlagen, welches aller Voraussicht nach noch Ende des Jahres in Japan und den USA

## The Legend of Zelda (GC)

Nintendos neuer Action-Adventure-Streich ist konsolenübergreifend eines der absoluten Highlights der E3. Atemberaubende Grafik im Real-Look, kombiniert mit dem bewährt genialen *Zelda*-Gameplay, verspricht ein Spielvergnügen der herausragenden Art! Hinzu kommt, dass man auf viele Freunde und Feinde aus den Vorgängern treffen wird, was einer Rückkehr in glorreiche alte Zeiten gleichkommt. Unbedingt vormerken!

erscheinen wird. Bereits die bislang veröffentlichten Trailer und Bilder deuten auf ein Spielvergnügen allererster Güte hin. Das stets beliebte *Zelda*-Gameplay erstrahlt – anders als das grafisch umstrittene *Wind Waker*-Abenteuer – in einer brillant aussehenden Realgrafik. Erwartet in der nächsten N-ZONE brandheiße Spieleindrücke und neue Bilder zu diesem Action-Adventure-Kracher! Des Weiteren stellt Nintendo den lang erwarteten Shooter *Geist* für den GameCube vor, der bereits Ende Juni in den USA veröffentlicht wird. Darin schlüpft ihr in die Rolle einer verlorenen Seele und übernehmt die Kontrolle über verschiedene Personen und Tiere. Der ungewöhnliche Ego-Shooter offenbarte in zuvor angespielten Versionen stets enormes Potenzial, ließ allerdings etwas den technischen Feinschliff vermissen. Wollen wir mal hoffen, dass die Entwickler dies in der E3-Version behoben haben. Ein weiterer vielversprechender GameCube-Titel schwimmt auf der Musikspiele-Welle von *Donkey Konga* mit: *Dance Dance Revolution with Mario*. Wir gehen davon aus, dass das bunte Tanzmattenspektakel, welches in Kooperation von Nintendo und Konami entsteht, auch seinen Weg nach Europa findet, und werden auf der E3 das Tanzbein für euch

## Dance Dance Revolution with Mario (GC)

Hier erwartet euch das erste Tanzmattenspiel für den GameCube. Konami feiert die Nintendo-Premiere in einer speziellen *Dance Dance Revolution*-Version, welche unter anderem mit Mario aufgepeppt wurde.

## Metroid Prime Hunters (DS)

Eine Demo zu *Metroid Prime Hunters* lag der Erstauslieferung des Nintendo DS in Europa bei. Somit konnten sich DS-Besitzer schon eine erstes Bild von der Qualität des Titels machen. Auf der E3 gibt es nun endlich frische Infos zu dem ambitionierten Science-Fiction-Shooter, der auf eindrucksvolle Weise zeigt, wie gut Ego-Shooter auf einem tragbaren Videospielsystem sein können.

GC= GameCube; DS= Nintendo DS; GBA= Game Boy Advance (SP)

INFO E3-LISTE TEIL 1

# Alle Spiele im Überblick

**Hier seht ihr eine unverbindliche Auflistung aller auf der E3 vorgestellten Titel.**

### 2K Games:

| Titel | System |
|---|---|
| Charlie and the Chocolate Factory | GC, GBA |

### Activision:

| Titel | System |
|---|---|
| Call of Duty | GC |
| Fantastic Four | GC |
| The Movies | GC |

### Atlus Software:

| Titel | System |
|---|---|
| Riviera: The promised Land | GBA |
| Snowboard Kids | DS |
| Trauma Center: Under the Knife | DS |

### Bandai:

| Titel | System |
|---|---|
| Digimon World 4 | GC |
| One Piece: Grand Battle | GC, DS, GBA |
| Zatch Bell | GC |

### Blizzard:

| Titel | System |
|---|---|
| StarCraft Ghost | GC |

### Buena Vista Games:

| Titel | System |
|---|---|
| The Chronicles of Narnia | GC, DS, GBA |

### Capcom:

| Titel | System |
|---|---|
| Killer 7 | GC |
| MegaMan Battle Network 5: Team Colonel | GBA |
| MegaMan Battle Network 5: Team Protoman | GBA |
| Phoenix Wright: Ace Attorney | DS |

### Electronic Arts:

| Titel | System |
|---|---|
| Batman Begins | GC, GBA |
| GoldenEye: Rogue Agent | DS |
| James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau | GC |
| Madden NFL 2006 | GC |
| Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects | GC |
| Medal of Honor: European Assault | GC |
| Need for Speed: Most Wanted | GC, DS, GBA |
| Die Sims 2 | GC, DS, GBA |

### Konami:

| Titel | System |
|---|---|
| Castlevania DS | DS |

### Majesco:

| Titel | System |
|---|---|
| ATV: Quad Frenzy | |
| Nanostray | DS |

### Namco:

| Titel | System |
|---|---|
| Pac-Man World 3 | GC |
| Shogun Warrior: Real-Time Conflict | DS |

### Natsume:

| Titel | System |
|---|---|
| Harvest Moon: Another World Life | GC |
| Harvest Moon: More Friends of Mineral Town | GBA |

## Geist (GC)

Der lang erwartete Ego-Shooter für den GameCube nimmt langsam, aber sicher Gestalt an. Als verlorene Seele übernehmt ihr die Kontrolle über andere Personen und Tiere und müsst deren Eigenschaften nutzen, um im Spiel zu bestehen. Ungewöhnlich, aber vielversprechend!

schwingen. Darüber hinaus hält Nintendo zwei Strategie-Perlen für den GameCube bereit: *Advance Wars: Under Fire* und *Fire Emblem*. Zu Letzterem können wir euch bereits eine umfassende Vorschau ab Seite 26 bieten.

Darüber hinaus lässt es vor allem Electronic Arts für den GameCube krachen. Mit Titeln wie *Batman Begins* (dem Spiel zum Kinofilm), *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*, *Medal of Honor: European Assault*, *Need for Speed: Most Wanted* sowie einem neuen *Sims*-Spiel stehen uns noch einige vielversprechende Spiele ins Haus. Außerdem wird EA den neuesten Teil zur tricklastigen *SSX*-Snowboard-Serie enthüllen. THQ wird wahrscheinlich den dritten Teil der beliebten *Tak*-Jump&Run-Serie enthüllen sowie *WWE: Day of Reckoning 2* das erste Mal der Öffentlichkeit präsentieren. Zu dem Wrestling-Titel können wir euch ab Seite 24 bereits erste Informationen und Bilder präsentieren.

### DS GANZ GROSS

Noch mehr Aufmerksamkeit als dem GameCube wird dem Nintendo DS auf der E3 gewidmet. Fast jeder Hersteller hat zahlreiche Produkte für Nintendos neues Handheld in petto – allen voran Nintendo selbst, das mit *Advance Wars DS*, *Animal Crossing DS*, *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters* und *Nintendogs* gleich mehrere potenzielle Blockbuster präsentiert. Außerdem erwarten wir, dass Nintendo Details zu seinen kürzlich angekündigten Online-Plänen bekannt geben wird. *Animal Crossing* soll einer der ersten Titel werden, die man mit Spielern auf der ganzen Welt zocken kann – und das auch noch kostenlos. Hohe Erwartungen haben wir an *Castlevania DS*, das von Konami entwickelt wird. Die GBA-Vorgänger staubten stets hohe 80er-Wertungen bei uns ab. EA steuert für den Nintendo DS *Need for Speed: Most Wanted*, *GoldenEye Rogue Agent* und *Die Sims 2* bei. Wenn alles gut läuft, können wir euch zu den beiden erstgenannten Titeln bereits in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren. Auch THQ hält große Stücke auf den Nintendo DS und spendiert Spielern Um-

## Advance Wars: Under Fire (GC)

Die beliebte Strategie-Serie macht den Sprung vom Game Boy Advance auf den GameCube. Die Grafik ist dabei das erste Mal komplett in 3D, das Spielprinzip wirkte auf der letzten E3 allerdings deutlich actionlastiger als auf dem Game Boy Advance. Das liegt daran, dass man erstmals aktiv die Steuerung über einzelne Gefährte übernehmen kann.

GC= GameCube; DS= Nintendo DS; GBA= Game Boy Advance (SP)

## Castlevania DS (DS)

Konami präsentiert uns mit *Castlevania DS* eine direkte Fortsetzung der GBA-Abenteuer. Die Grafik ist in klassischem 2D gehalten, wird aber mit dem einen oder anderen 3D-Effekt aufgepeppt. Der zweite Bildschirm soll vor allem als Übersichtskarte genutzt werden, die Touchscreen-Funktion wird nur gelegentlich genutzt.

## Need for Speed Most Wanted (GC, DS, GBA)

Endlich kombiniert EA die aus *Underground* bekannten Straßenrennen mit den heißen Polizeiverfolgungsrennen aus *Hot Pursuit*.

setzungen vieler bekannter THQ-Franchises: Angefangen vom zweiten Teil der *Unglaublichen* über *SpongeBob* bis hin zu *Tak* und den Nickelodeon-Titeln. Darüber hinaus befinden sich bei den Entwicklern noch eine Reihe weiter hochkarätiger Titeln wie *Pokémon Diamond & Pearl, Sonic DS, Viewtiful Joe, Pac 'n' Roll, Bomberman, Harvest Moon, Pro Evolution Soccer, Secret of Mana, Yu-Gi-Oh!* und *Splinter Cell* in Entwicklung. Allerdings stand bei vielen Titeln bis zum Redaktionsschluss noch nicht fest, ob sie auf der E3 gezeigt werden. Natürlich wird auch Nintendos Handheld-Dauerbrenner, der GBA (SP), nicht zu kurz kommen. Einen umfangreichen Messebericht mit ausführlichen Berichten sowie allen Informationen zum Nintendo Revolution präsentieren wir euch in der nächsten N-ZONE!

FABIAN SLUGA

## Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)

Der zweite GBA-Teil der beliebten Strategie-Serie wird wieder von Intelligent Systems entwickelt. Eine brandneue Story und das bewährte Gameplay sorgen wieder für jede Menge Spielspaß. Alle Infos in der nächsten N-ZONE.

INFO E3-LISTE TEIL 2

## Alle Spiele im Überblick

### Nintendo:

| Titel | System |
|---|---|
| Advance Wars DS | DS |
| Advance Wars Under Fire | GC |
| Animal Crossing DS | DS |
| Dance Dance Revolution with Mario | GC |
| Donkey Konga 2 | GC |
| Fire Emblem | GC |
| Fire Emblem: The Sacred Stones | GBA |
| Geist | GC |
| Kirby: Cursed Canvas | DS |
| Mario Kart DS | DS |
| Metroid Prime: Hunters | DS |
| Metroid Pinball | DS |
| Jump Superstars | DS |
| NEW Super Mario Bros. | DS |
| Nintendogs | DS |
| Odama | GC |
| The Legend of Zelda | GC |

### SEGA:

| Titel | System |
|---|---|
| Shadow the Hedgehog | GC |
| Sonic DS | DS |

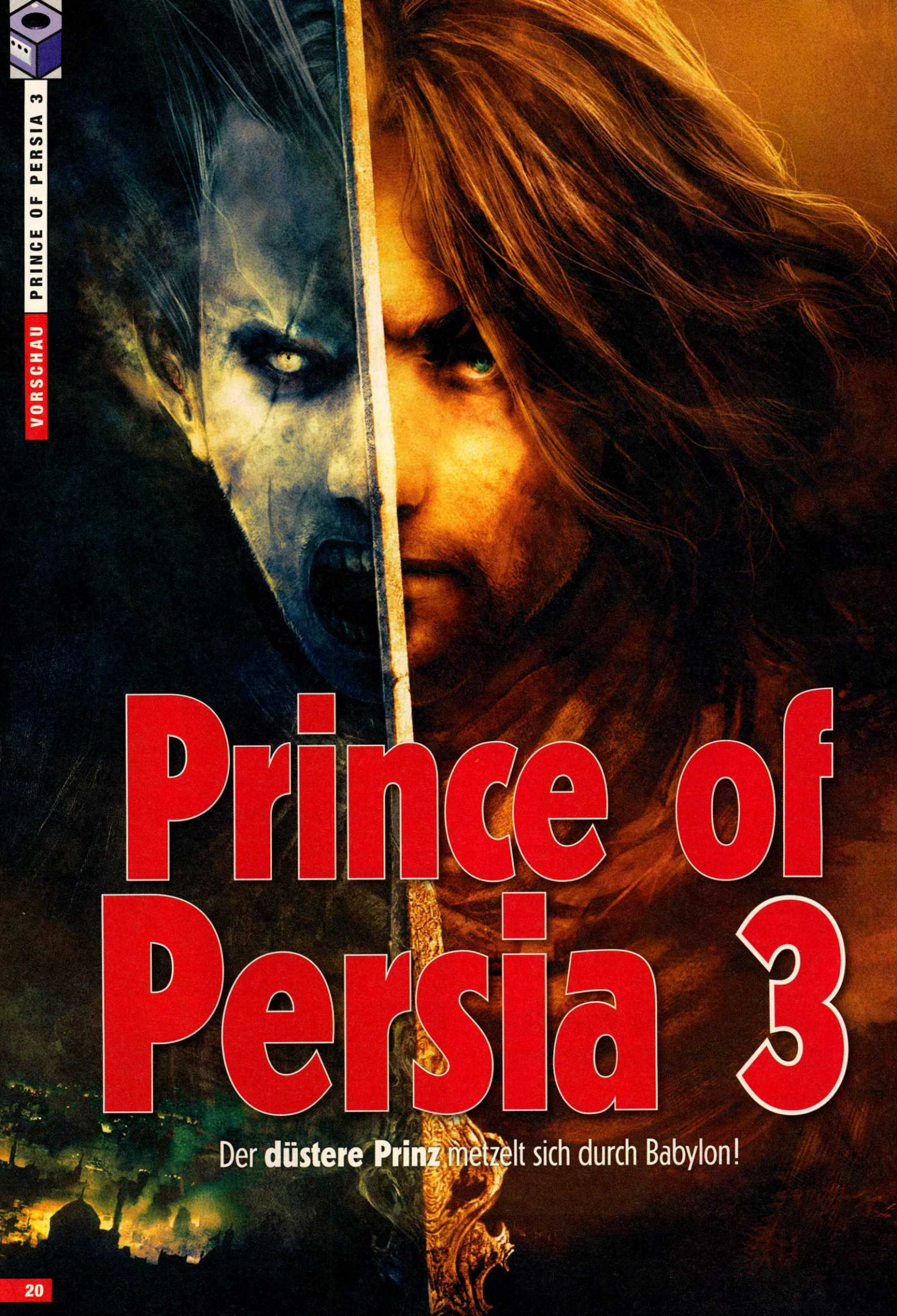
### THQ:

| Titel | System |
|---|---|
| Bratz Rock Angels | GC, GBA |
| Danny Phantom | GBA |
| Die Unglaublichen 2 | GC, DS |
| Ever Girl | GBA |
| Fairly Odd Parents | GBA |
| LEGO Bionicle | GBA |
| Nick Toons | GC, DS |
| Power Rangers | GBA |
| Scooby-Doo | GC, DS, GBA |
| SpongeBob | GC, DS, GBA |
| Tak 3 | GC, DS, GBA |
| WWE: Day of Reckoning 2 | GC, GBA |

## Mario Kart DS (DS)

Das sehnlichst erwartete Rennspiel-Vergnügen möchte auch auf dem DS mit einer Mischung aus abwechslungsreichen Strecken, beliebten Nintendo-Charakteren, kultigen Extras und einem herausragenden Mehrspieler-Modus via WLAN für außergewöhnlichen Spielspaß sorgen. Ausführliche Spieleindrücke folgen in der nächsten N-ZONE!

GC= GameCube; DS= Nintendo DS; GBA= Game Boy Advance (SP)



# Prince of Persia 3

Der **düstere Prinz** metzelt sich durch Babylon!

**DUELL IN DER DÄMMERUNG**
**Das sagenhafte Babylon macht keinen sehr einladenden Eindruck.**

Seien wir doch mal ehrlich: Eine große Überraschung stellt die baldige Rückkehr des kampferprobten persischen Prinzen für Fans wahrlich nicht dar. Schließlich gab's gegen Ende von *Prince of Persia: Warrior Within* schon einen ersten Ausblick auf die Weiterführung der packenden Story. In *PoP 3*, das noch in diesem Jahr erscheinen soll, kehrt der Prinz in seine Heimat Babylon zurück und erlebt dort sein bisher größtes und spektakulärstes Abenteuer. Zu Hause erwarten ihn nämlich keine jubelnden Menschenmassen in den Straßen. Ganz im Gegenteil, der Empfang fällt ziemlich frostig aus und sogar sein eigener Vater (der König) versucht prompt, ihn zu töten.

## HOME, SWEET HOME?

Schuld an dieser neuen Misere des leidgeprüften Prinzen ist wieder einmal der Sand der Zeit. Durch seine Zeitmanipulationen in früheren Abenteuern hat der Prinz die Vergangenheit gewaltig verändert und so eine ganz neue Realität erschaffen. In dieser düsteren Schreckenswelt ringt ein böses Abbild des Helden (der „Dark Prince") mit dem rechtschaffenen König um die Herrschaft Babylons. Natürlich wird der gute, alte Prinz, mit dem Action-Fans die letzten beiden Konsolenabenteuer bestritten haben, prompt mit dem Bösewicht verwechselt und ist fortan ein Gejagter in den verwinkelten Straßen der mythischen Metropole. Viel mehr ist bisher über die Hintergrundgeschichte zu *PoP 3* nicht bekannt, was aber auch nicht weiter verwunderlich ist. Schließlich hat sich Ubisoft bei den anderen beiden Abenteuern ebenfalls lange Zeit recht bedeckt gehalten. Sicher ist nur, dass neben den bereits erwähnten Charakteren auch die Herrscherin der Zeit Kaileena, bekannt aus *Warrior Within*, mit von der Partie sein wird. Der Dämon Dahaka, mit dem der Prinz ebenfalls im

**MARTIAL ARTS KING Diesen Move beherrscht der Prinz perfekt.**

**ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Beim neuen Prinzenabenteuer spielt das Stealth-Gameplay eine wichtige Rolle. Zur Verdeutlichung hier eine Bilderserie.**

1

2

3

4

zweiten Teil des Öfteren aneinander geraten ist, wird hingegen keinen erneuten Auftritt haben. Ob mit seinem Fernbleiben auch die anspruchsvollen, manchmal aber etwas nervigen Trial&Error-Passagen gestorben sind, ist noch nicht bekannt.

## NOCH MEHR FREIHEIT BEIM KÄMPFEN

Ein Wiedersehen gibt es mit dem Free-Form-Fighting-System, das ja im zweiten Prinzenabenteuer erfolgreich eingeführt wurde. Eine Auswahl an über 30 Combos und noch mehr Spezialattacken sorgte in *Warrior Within* für ein variantenreiches Kampfsystem, bei dem sich jederzeit auch die Umgebung in die knüppelharten Fights mit einbeziehen ließ. Für *Prince of Persia 3* haben die Entwickler eine deutliche Erweiterung dieses Systems versprochen. Letztere ist auf den ersten Screenshots schon deutlich zu erkennen, sogar fiese Stealth-Moves gehören jetzt zum Repertoire. Die so genannten „One-Shot-Kills" sind dabei nur eine Facette des erweiterten Move-Repertoires. Ob auch der gute Prinz sie ausführen kann oder nur der Dark Prince, den man im Laufe des Spiels ebenfalls steuern darf, ist noch nicht bekannt. Kombiniert mit den „normalen", actionreichen Kampfsequenzen und den unverzichtbaren Puzzles dürfte diese Neuerung auf jeden Fall für deutlich mehr Abwechslung sorgen.

## SPIELPLATZ BABYLON

Was die Schauplätze von *Prince of Persia 3* angeht, ist bis jetzt bekannt, dass nicht nur die Straßen des sagenhaften Babylon eine große Rolle spielen werden, sondern auch die Hausdächer. Darauf kann sich der Prinz nämlich deutlich freier und gefahrloser bewegen als in den verwinkelten Gassen, wo er nicht selten auf eine Übermacht an Gegnern trifft. Darüber hinaus hat Ubisoft angekündigt, dass der Prinz auch die einzigartigen Sehenswürdigkeiten von Babylon besuchen wird. Ihr wolltet doch auch schon immer mal wissen, was sich im Inneren des Turms von Babel befindet, oder?

Aus den bisher verfügbaren Bildern lässt sich ebenfalls ableiten, dass das neue Prinzenabenteuer ebenso düster ausfallen wird wie der Vorgänger. Ob *PoP 3* auch ähnlich brutal und blutig wird, lässt sich leider noch nicht mit Bestimmtheit sagen. Wir gehen jedoch fest davon aus, dass sich der Titel eher an ein erwachsenes Publikum richtet. Da bald die E3 vor der Tür steht, auf der das neue *Prince of Persia* bestimmt ausführlich präsentiert wird, können wir euch schon bald mit weiteren brandheißen Infos zu diesem Titel versorgen.

UDO CRNJAK

**VORSCHAU**

**PRINCE OF PERSIA 3**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft Montreal |
| Internet: | www.ubisoft.de |
| Spieler | 1 |
| Termin | 4. Quartal |

EINSCHÄTZUNG

**SUPER**

**„Standesgemäße Fortsetzung der Prinzensaga** mit Detailverbesserungen und Gameplay-Innovationen."

**DÜSTER Auf den Konzeptzeichnungen ist bereits erkennbar, dass PoP3 ebenso düster wird, wie der Vorgänger.**

**TÖDLICHE SCHATTEN Die neuen Stealth-Attacken sind echt fies.**

**OHNE AUFSEHEN Der Prinz tötet seine Gegner nahezu lautlos.**

**SKRUPELLOS Der Prinz lässt keine Gnade walten. Bei niemandem.**

**SPIDEY LIGHT! Diese Wache ahnt nichts von ihrem nahenden Tod.**

# „Wir wollen den Fans ein neues Spielerlebnis bieten!"

**Yannis Mallat, Produzent von Prince of Persia 3**, sprach mit uns über die Unverzichtbarkeit einer guten KI, das neue Stealth-Gameplay und den zweiten spielbaren Charakter.

N-ZONE Nicht alle Spieler mochten die sehr anspruchsvollen, manchmal nervigen Dahaka-Passagen in *Warrior Within*, die nur durch Trial & Error zu schaffen waren. Wird es etwas Derartiges auch im dritten Teil geben?

Yannis Mallat: Für das *PoP*-Team und mich gehörten gerade diese Sequenzen zu den denkwürdigsten Momenten in *Warrior Within*. Es stimmt schon, dass sie sehr anspruchsvoll und nervenaufreibend waren, aber das ist es doch, was Spieler von einem *PoP*-Abenteuer erwarten, oder nicht? Wir werden versuchen, ähnlich packende und actionreiche Herausforderungen auch in den dritten Teil zu integrieren. Diese werden sich aber definitiv von den Dahaka-Sequenzen unterscheiden, so viel ist sicher. Wir wollen den Fans schließlich ein neues Spielerlebnis bieten!

N-ZONE In der offiziellen Ankündigung von *Prince of Persia 3* ist von äußerst wirkungsvollen „One-Shot-Kills" die Rede. Was hat es damit auf sich?

Yannis Mallat: Im dritten Teil der Serie ist der Prinz ein Flüchtling, der von einer ganzen Armee durch seine eigene Heimatstadt gejagt wird. Sein Kampfstil ist natürlich diesen neuen Gegebenheiten angepasst. Die angesprochenen „One-Shot-Kills" sind das eindrucksvollste Beispiel für die neuen Stealth-Manöver, die wir ins Spiel integriert haben. Das Ganze funktioniert so: Wenn man einen neuen Gegner entdeckt, hat man oft die Chance, ihn mit einer einzigen schnellen, brutalen Aktion sofort zu töten. Dieser Angriff erfordert ein Höchstmaß an Timing und obendrein erstklassige Reflexe. Es versteht sich von selbst, dass eine gelungene Attacke dann, wie es für *Prince of Persia*-Spiele typisch ist, eindrucksvoll in Szene gesetzt ist. Wenn die Aktion nicht gelingt, kann der Spieler den Feind immer noch mithilfe des erweiterten Free-Form-Fighting-Systems oder mit diversen Projektilwaffen außer Gefecht setzen.

**„Der dunkle Prinz ist ein sehr vielschichtiger und mysteriöser Charakter."**

N-ZONE Was kannst du uns über den Dark Prince und seine Kräfte verraten?

Yannis Mallat: Der dunkle Prinz ist ein sehr vielschichtiger und mysteriöser Charakter. Er ist selbstverliebt, zynisch, gewalttätig und ständig übel gelaunt. Sein Kampfstil spiegelt natürlich auch diese Charakterzüge wider. Ob und wie er sich mit dem guten Prinzen verträgt, wollen wir dem Spieler jetzt noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, dass es sich bei ihm ebenfalls um einen spielbaren Charakter handelt, der über eine Vielzahl spezieller Fähigkeiten und Waffen verfügt und so für ein deutlich abwechslungsreicheres Gameplay sorgt.

N-ZONE In *Prince of Persia 3* kommen einige Charaktere aus den beiden Vorgängerspielen vor. Konntet ihr dieselben Sprecher für sie gewinnen?

Yannis Mallat: Dazu kann ich mich jetzt beim besten Willen noch nicht äußern. Unser Ziel ist es jedoch immer, für jede lokalisierte Version des Spiels die bestmöglichen Sprecher zu verpflichten.

N-ZONE Wie wichtig ist die KI für ein Spiel wie *Prince of Persia 3* auf einer Skala von 1 bis 10?

Yannis Mallat: (lacht) Auf jeden Fall eine 10, oder hattest du etwas anderes erwartet? Im Ernst, ein Großteil unseres Entwicklungsteams arbeitet momentan daran, das neue Gegner-KI-System ins Spiel einzubauen und zu perfektionieren. Es wurden praktisch keine Programmierroutinen von den Vorgängern übernommen, sondern alles neu geschrieben. Wir haben zum Beispiel zwei verschiedene Wahrnehmungsstufen für Gegner implementiert, die deren Verhalten bestimmen. So etwas gab es in den Vorgängern überhaupt nicht.

N-ZONE Verglichen mit dem ersten *PoP* bot *Warrior Within* einer Vielzahl höchst unterschiedlicher Gegnertypen. Auf was dürfen wir uns bei Teil 3 einstellen?

Yannis Mallat: Natürlich darf und kann ich jetzt noch nicht zu viel verraten. Sicher ist jedoch, dass es ausschließlich neue Feindarten geben wird. Einen dieser neuen Gegnertypen nennen wir „The Pack" (Anm. der Red.: „Das Rudel"). Diese Angreifer attackieren den Helden immer als ganze Gruppe. Sie verfügen darüber hinaus über die Fähigkeit, dem Prinzen überallhin zu verfolgen. Auf der E3 werden wir dann weitere Gegnertypen und neue Gameplay-Elemente enthüllen. Bis dahin müsst ihr euch wohl noch gedulden. (lacht)

N-ZONE Vielen Dank!

**AB AUF DIE BRETTER!** Booker T packt Kane unter lautem Zuschauerjubel auf den Ringboden. Diese Aktion ist sehr kräftezehrend und kostet ihn viel seiner Stamina. Dadurch ist er für die nächste Zeit gegnerischen Attacken nahezu wehrlos ausgeliefert.

# WWE 2 Day of Reckoning

**Die Ringgiganten kehren zurück!** Wir haben erste Infos zum neuen Wrestling-Knaller.

Letztes Jahr konnte *WWE: Day of Reckoning* die bisher erschienenen Wrestling-Titel auf dem GameCube in allen Bereichen übertreffen. THQ und Yuke's setzen natürlich zur Wiederholungstat an und möchten mit *WWE: Day of Reckoning 2* eine reinrassige Fortsetzung auf die Beine stellen, die durch alle Elemente aus dem Vorgänger und konsequente Weiterentwicklungen und Verbesserungen für längere Zeit das Nonplusultra im Wrestling-Genre darstellen soll.

Im Story-Modus von *WWE: Day of Reckoning* erstellte sich der Spieler seinen ganz persönlichen Wrestling-Hünen und ging den steinigen Weg vom unbekannten Nobody bis an die Spitze des Wrestling- und Show-Business. Genau an diesem Punkt setzt *Day of Rekkoning 2* ein: Der Spieler beginnt als Mitglied der WWE-Elite und erlebt diverse Intrigen und dramatische Entwicklungen. Zwei Wrestler liefern sich einen erbitterten Kampf um eine Diva – sowohl verbal als auch im Ring. Ein Wrestler wird von seinem Freund betrogen und es entbrennt ein hasserfüllter Zwist, der sogar in einem Titelkampf enden könnte. Diese Fokusverlagerung zeigt sehr starke Parallelen zur WWE-Realität und soll das Spielerlebnis wesentlich authentischer machen. Titelkämpfe um die begehrten Gürtel wird es natürlich nach wie vor geben, allerdings spielen sie im neuen Story-Modus eine eher untergeordnete Rolle.

### WENIGER GLÜCK, MEHR STRATEGIE

Das Kampfsystem von *Day of Reckoning* war durchaus konkurrenzfähig, hatte aber auch einige Schwachpunkte, die sowohl den Spielern als auch der Fachpresse und sogar den Entwicklern selbst aufgefallen sind: Bei Aufgabegriffen musste der Controller wildes Button-Smashing über sich ergehen lassen. Gerade

EMOTIONALER Die Gesichtsmimiken der Wrestler sind viel aufwendiger geworden.

POSEN Die Menge verlangt nach Showeinlagen und die Kämpfer enttäuschen sie nicht.

in diesen Schlüsselmomenten spielte Glück die Hauptrolle, was dem Titel viel von seiner Authentizität nahm. Eine komplette Neugestaltung des Gameplays ist jedoch nicht zu erwarten, da das Spielsystem trotz allem gut funktionierte. Stattdessen nehmen sich die Entwickler den Schwachpunkt gezielt vor und integrieren ein neues System, das ein viel höheres Maß an Strategie erfordert – „Stamina" ist hierbei das Zauberwort. Das Durchhaltevermögen eines Wrestlers spielt in jeder Kampfsituation eine entscheidende Rolle. Geht der Spieler von Anfang an aufs Ganze, so ist sein Wrestler nach kurzer Zeit völlig ausgepowert und viel anfälliger für gegnerische Attacken. Umgekehrt funktioniert das Ganze natürlich ebenfalls: Geschicktes Vermeiden kräftezehrender Aktionen schwächt den Gegner zusehends und macht ihn bei einem verheerenden Angriff nahezu wehrlos. Stamina lässt sich aber auch auf unterschiedliche Weise wiedergewinnen. Kommt es zum Beispiel zu einem Aufgabegriff, so kann der Spieler entscheiden, ob er einen riskanten Power-Submission-Hold ausführt oder einen leichten Würgegriff, der seinen Gegner zwar nur gering schwächt, ihm selbst dafür als kleine Erholungsphase dient. Durch die Integration dieses scheinbar einfachen Systems soll der Titel enorm an strategischer Tiefe gewinnen.

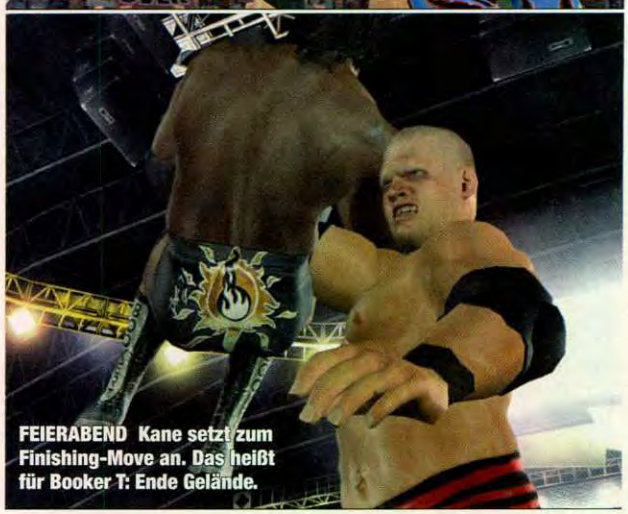
## UNGLAUBLICHES POTENZIAL

In grafischer Hinsicht haben die Entwickler bemerkenswerte GameCube-Ressourcen freilegen können. Für die grafische Darstellung stehen Yuke's nun im Vergleich zu *WWE: Day of Reckoning* 25 bis 30 Prozent mehr Polygone zur Verfügung. Auf den ersten Bildern erkennt man, dass zum einen die Gesichtszüge der Wrestler viel detaillierter aussehen. Setzt ein Kämpfer beispielsweise zu einem besonders üblen Spezial-Griff an, ist ihm die Aggression und Anstrengung anhand seiner aufgerissenen Augen und angespannten Gesichtsmuskulatur überdeutlich anzusehen. So kommen die charakteristischen Aktionen von Booker T, Kane, Triple H, Batista, Chris Benoit und den Legend-Neuzugängen Hulk Hogan, Mankind und The Ultimate Warrior noch brachialer rüber. Der zweite Bereich, in den zusätzliche Polygone geflossen sind, ist das Publikum. Im Vorgänger wurden die Ringgiganten noch von grobpixeligen Bitmaps angefeuert. *Day of Reckoning 2* bietet nun endlich voll polygonale Zuschauer, die, mit Transparenten bewaffnet, das Ringgeschehen bejubeln.

UDO CRNJAK

CLOSE-UP Bei gelungenen Aktionen ist die Kamera wieder sehr nah dabei.

NICHT DOCH ... Dieser Wurf tut beim Hinsehen schon weh.


FEIERABEND Kane setzt zum Finishing-Move an. Das heißt für Booker T: Ende Gelände.

**VORSCHAU**

**DAY OF RECKONING 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Wrestling |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Yuke's |
| Internet: | www.thq.com |
| Spieler | 1-4 |
| Termin | Herbst |

**EINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

„Auf der Grundlage des Vorgängers könnte DoR 2 zum **ultimativen Wrestling-Spiel** werden."

# Fire Emblem

## Nach dem überragenden GBA-Spiel warten wir sehnsüchtig auf **die Cube-Fassung des Strategie-Hammers.**

Die Freaks wissen es längst, manchen mag es aber noch neu sein: Die *Fire Emblem*-Serie hat in Japan eine lange Tradition. Im Jahr 1990 erschien bereits der erste Teil, damals noch für das NES. Insgesamt zwei NES-, drei SNES- und zwei GBA-Teile später erscheint dieses Jahr der erste Teil für den GameCube. Dieser erweitert die Reihe um einen neuen Kontinent und eine Dimension.

### FANTASTISCHE INTRIGEN

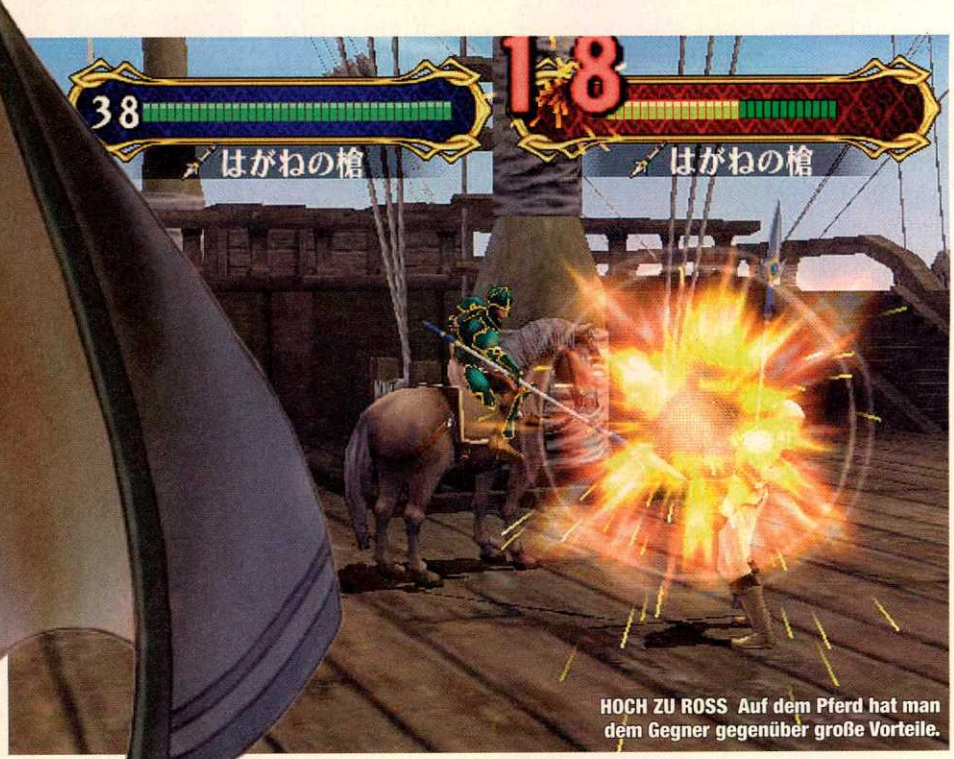
Der Tellius-Kontinent wird von zwei Rassen bewohnt. Die Beok, eine menschenähnliche Rasse, und die Ragus, halb Mensch, halb Untier, haben diesen Kontinent nach unzähligen Kriegen untereinander aufgeteilt. Ike, unser blauhaariger Held, ist Teil einer Söldnergruppe, die unter der Führung seines Vaters Grail durch den Kontinent reist. Sie begegnen einer jungen Prinzessin, die sich allem Anschein nach auf einer Friedensmission befindet, aber über ihre wahren Beweggründe nicht so recht mit der Sprache rausrücken will. Die neun Männer der Truppe versprechen jedenfalls, sie sicher an ihr Ziel zu bringen. Ab hier beginnt ein spannendes Abenteuer um politische Intrigen und packende Kämpfe.

### EINE NEUE DIMENSION

*Fire Emblem*-Fans werden sich umstellen müssen. Das klassische 2D, das bis zum letzten GBA-Teil das Geschehen übersichtlich darstellte, gehört der Vergangenheit an. Zum ersten Mal wird bei *Fire Emblem* das Geschehen aus der isometrischen Perspektive gezeigt. Dadurch erhält das Gameplay wesentlich mehr Tiefe und Taktiken können nun wesentlich einfacher umgesetzt werden, weil die Umgebung besser überschaubar ist. Das Terrain ist außerdem ein wichtiger Faktor im Kampf. Wer sich auf Hügeln platziert, kann weiter schießen und mehr Schaden verursachen. Dafür sitzt man aber auch auf dem Präsentierteller für den Feind und der Verteidigungs- und Ausweichen-Wert ist deutlich niedriger. Umliegende Objekte können und sollten ebenfalls mit einbezogen werden, immerhin kann man beispielsweise in der Nähe eines Heilungsbusches von Runde zu Runde HPs wiederbekommen.

### DAS KAMPFSYSTEM

Zu Beginn stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung.




**HOCH ZU ROSS** Auf dem Pferd hat man dem Gegner gegenüber große Vorteile.

**INFO** ADVANCE WARS: UNDER FIRE

## Konkurrenz aus eigenem Hause?

**Ähnlich wie *Fire Emblem* wartet die Fangemeinde auf die GameCube-Version von Nintendos anderem Strategiehit, *Advance Wars*.**

Obwohl Intelligent Systems bisher für beide Strategiereihen bei Nintendo verantwortlich war, betrauten die Japaner Kuju Entertainment mit der Umsetzung des kommenden *Advance Wars: Under Fire* für den GameCube. Kuju wählte für das Spiel einen vollkommen neuen Ansatz: Das auf der letzten E3 kurz vorgestellte Tutorial erinnerte vom Gameplay her eher an eine Mischung aus Taktik-Shooter à la *Rainbow Six*, Weltkriegsshooter und klassischer Echtzeit-Taktik. Wir sind gespannt, was sich dieses Jahr auf der E3 zu diesem Thema tut und ob eher Skepsis oder Vorfreude angebracht ist. Wir halten euch auf dem Laufenden.

**TECHNIKWANDEL** Auch Advance Wars wagt auf dem Cube den 3D-Sprung.

In den höheren Schwierigkeitsstufen gibt es mehr und vor allem intelligentere Gegner. Die Kämpfe laufen wie bisher rundenbasiert ab. Es ist durchaus vorteilhaft, dass man sich seinen nächsten Zug genau überlegen kann – vor allem deshalb, weil allerlei wichtige Informationen zu Gegner und Terrain abrufbar sind, die man tunlichst beachten sollte. Trotz aller Menüs, durch die man während eines Zuges klicken kann, bleibt das Spiel jederzeit übersichtlich. Besonders interessant ist, dass jeder Charakter eine Spezialfähigkeit hat, die es aber erst zu entdecken gilt. Nach dem überragenden Vorgänger und den bereits euphorischen Kritiken aus Japan können wir es kaum erwarten, wieder in die Fantasy-Welt einzutauchen. Bleibt nur zu hoffen, dass sich Nintendo mit der Lokalisierung nicht mehr allzu viel Zeit lässt.

ALEXANDER FUNKE/
WARREN HARROD

**VORSCHAU**

**FIRE EMBLEM**

| | |
|---|---|
| Genre: | RPG-Strategie |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Intelligent Systems |
| Internet: | www.nintendo.de |
| Spieler: | 1 |
| Termin: | 2005 |

EINSCHÄTZUNG

**SUPER**

**„Die Japan-Version macht Lust** auf mehr – hoffentlich lässt sich Nintendo nicht mehr allzu lange Zeit!"

**EFFEKTIV** Mit hübschen Effekten kommt auch grafische Abwechslung in die Kämpfe.

**ÜBERSICHTLICH** Das Spielfeld ist aus dieser Perspektive gut zu überblicken.

**DIALOGE** Wie üblich werden die Dialoge in Textkästen dargestellt.

**DETAILLIERT** Die Perspektive wechselt in den Kampfszenen.

**ZUG UM ZUG** Am bekannten Zugsystem hat Nintendo wenig geändert.

RABIAT Shadow greift zu den Waffen und lässt es mächtig krachen.

# Shadow the Hedgehog

## Wir werfen einen Blick auf den **neuesten Teil aus dem Sonic-Universum!**

Wer hätte noch vor ein paar Jahren gedacht, dass sich Segas Haus-und-Hof-Maskottchen auf Nintendo-Konsolen einmal so wohl fühlen würde? Nach mittlerweile neun erfolgreichen Auftritten setzt der flinke Igel erneut zur Landung an. Na ja, das stimmt eigentlich nicht ganz. Statt des blauen Stacheltiers dreht sich der neue Teil, der auf dem Cube erscheint, in erster Linie um das dunkle Gegenstück von Sonic: Shadow the Hegdehog, der nach seinen Auftritten in *Sonic Adventure 2* und *Sonic Heroes* sein eigenes Spiel bekommt.

### EIN BEWAFFNETER IGEL

Welches Geheimnis den mysteriösen Shadow wirklich umgibt, werden wir möglicherweise am Ende dieses Abenteuers erfahren. Bis dahin will uns das Sonic Team ein kurzweiliges Spiel präsentieren, das mit einigen Traditionen der bisherigen Spiele aus der Reihe bricht und neue Elemente mit Traditionellem verknüpft. Besonders auffällig ist dabei, dass der dunkle Held deutlich rabiater zu Werke geht als Kollege Sonic. Springen und rollen allein reicht Shadow nicht mehr, um effektiv gegen seine Feinde vorzugehen. Neben der Chaos-Energie, mit deren Hilfe er Zeit und Raum verändern kann, bringt Shadow ein reichhaltiges Waffenarsenal mit, mit dem er auch umzugehen versteht. Um für alle Eventu-

EXPLOSIONEN SATT Dank der vielen Waffen bekommen wir nette grafische Effekte zu sehen.

SKATINGSPASS Hier geht's auch mit dem Skateboard durch Hochgeschwindigkeitspassagen.

**WANDLÄUFER** Wenn der Boden mal fehlt, muss man eben an der Wand entlang.

**UMZINGELT** Mit seinen neuen Fähigkeiten kann sich Shadow auch aus solchen Situationen befreien.

alitäten gerüstet zu sein, stehen ihm letztendlich mehr als 30 verschiedene Waffen zur Verfügung, darunter sowohl traditionelle MGs als auch futuristische Laserschwerter.

### IGELIGER HÜPFSPASS

Auch wenn sich die Art der Feindbekämpfung ein klein wenig geändert hat, müssen beinharte Sonic-Fans keine Angst vor zu viel Veränderung haben. Zum einen spielen die bekannten Charaktere Tails, Knuckles und selbstverständlich Dr. Robotnik sowie Sonic eine zentrale Rolle in der Geschichte. Außerdem lehnt sich das Gameplay an die *Sonic Adventure*-Reihe an – das heißt, alle klassischen *Sonic*-Elemente wie die atemberaubenden Hochgeschwindigkeits- sowie die kniffligen Hüpf-Passagen fallen dem gesteigerten Action-Level nicht zum Opfer. Dafür ist die Umgebung weitaus interaktiver als in den bisherigen Teilen. Kisten können jetzt hochgehoben, zerstört oder als Waffe gegen Feinde eingesetzt werden und auch das Verstecken hinter größeren Kisten ist kein Problem.

### DIE DUNKLE SEITE DER MACHT

Um einen größeren Wiederspielwert zu erhalten, haben die Entwickler ein besonderes Feature ausgearbeitet. Diesmal gibt es Gegner, bei denen man wählen kann, ob man ihnen helfen will oder nicht. Je nachdem, wie Shadow sich entscheidet, entwickelt sich das komplette Spiel. Die Story entfaltet sich dynamisch und es gibt unter Umständen ein vollkommen anderes Ende. Entwickelt sich Shadow als guter Charakter, geht er am Ende gegen Dr. Robotnik in die Schlacht, erliegt er der dunklen Seite seiner Seele, kämpft er am Ende gegen Sonic. Und unter uns, was könnte verlockender sein, als sein Können gegen Sonic zu beweisen? Schon in der nächsten Ausgabe liefern wir euch neue Fakten zu Sonics neuem Abenteuer!

ALEXANDER FUNKE

**VORSCHAU**

**SHADOW THE HEDGEHOG**

| | |
|---|---|
| Genre: | Jump & Run |
| Hersteller: | Sega |
| Entwickler: | Sonic Team |
| Internet: | www.sega.com |
| Spieler | Termin |
| Nicht bekannt | 4. Quartal |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

**„Knallharte Actionelemente und typisches Sonic-Gameplay** machen Hoffnung auf das neue Abenteuer."

**INFO** **SONIC HISTORIE**

# Was bisher geschah

Sonic kann auf eine ereignisreiche Vergangenheit zurückblicken. Wir geben euch hier einen kurzen Überblick über seine bisherigen Abenteuer auf Nintendos Spielewürfel. Wer den einen oder anderen Titel noch nicht hat, sollte zugreifen: Alle Teile sind mittlerweile als Player's Choice verfügbar.

## SONIC MEGA COLLECTION

Trotz des stolzen Alters einiger Teile in dieser Compilation ist sie das Mekka für Sonic-Fans. Hier sind alle wichtigen Jump&Run-Abenteuer aus Sonics Mega-Drive-Vergangenheit enthalten, also *Sonic 1* bis *3*, *Sonic and Knuckles* und *Sonic 3D* (*Sonic Spinball* und *Dr. Robotniks Mean Bean Machine* sind als Bonus beigepackt). Kleiner Wermutstropfen: Alle Spiele sind 1:1-Konvertierungen der Originale, die mit heutigen Standards natürlich nicht mithalten können. Trotzdem sind sie nach wie vor eine Klasse für sich und Pflicht für alle Sonic-Fans.

**Wertung: 83%** (N-ZONE 05/03)

## SONIC ADVENTURE DX

Obwohl *Sonic Adventure DX* nach Teil 2 auf dem Cube veröffentlicht wurde, ist er in der chronologischen Reihenfolge zuvor anzusiedeln, weil Sega damit einfach die Umsetzung des ersten Teils vom Dreamcast nachreichte. Leider kränkelte dieser Teil an der schwachen technischen Umsetzung und konnte daher dem Dreamcast-Original nicht das Wasser reichen. *Sonic Adventure* ist noch heute ein Grund, sich einen Dreamcast zuzulegen.

**Wertung: 59%** (N-ZONE 08/03)

## SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

Pünktlich zum Start des GameCube erschien eine Umsetzung des Dreamcast-Highlights *Sonic Adventure 2*. Leicht erweitert, stellte es das Debüt des blauen Igels auf einer Nicht-Sega-Heimkonsole dar und wurde äußerst positiv aufgenommen. Da ein echter Mario-Titel zum Konsolenstart fehlte, konnte sich das Spiel gut verkaufen und bildet für Sonic-Fans einen weiteren Höhepunkt in der Geschichte der Spielereihe. Hier erscheint Shadow zum ersten Mal auf der Bildfläche.

**Wertung: 81%** (N-ZONE 05/02)

## SONIC HEROS

Der erste Sonic für die neue Generation, der keine Umsetzung eines alten Teils war, erschien gleichzeitig für PS2 und Xbox und überzeugte durch neue Ideen. Der fliegende Wechsel zwischen den unterschiedlich angelegten Charakteren machte es leichter, die eine oder andere vertrackte Situation relativ einfach zu lösen. Ansonsten setzt der Titel auf traditionelle Sonic-Elemente wie spannende Zwischen- und Endgegnerkämpfe sowie vertrackte Hüpfpassagen.

**Wertung: 83%** (N-ZONE 03/04)

# Nintendogs

## Mit Dackel, Pudel und Schäferhund **auf den Spuren von Pokémon und Tamagotchi.**

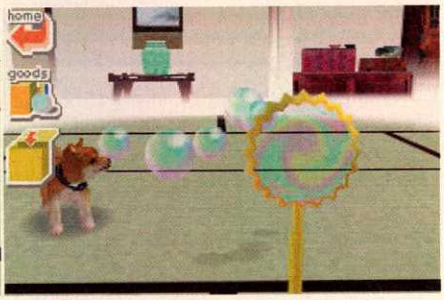
Oh, ist das süß! Bei den bisherigen Präsentationen von *Nintendogs* war dies die meistgehörte Äußerung zu dem Spiel. Kein Wunder, setzt Nintendo mit dem ungewöhnlichen Nintendo-DS-Titel doch voll auf den Knuddelfaktor der treu dreinblickenden Vierbeiner. Gleich drei Versionen mit je fünf verschiedenen Hunderassen wurden in Japan vor wenigen Tagen veröffentlicht. Vom Pudel bis zum Schäferhund sind viele bekannte Hunderassen vertreten – wer alle haben möchte, muss sich alle Versionen kaufen oder per WLAN weitere Rassen freischalten. Zu Beginn des Spiels müsst ihr in der Tierhandlung vorbeischauen und euch für einen Hund entscheiden. Hier könnt ihr nicht nur die Rasse wählen, sondern auch die Farbe des Fells, das Geschlecht sowie den Charakter bestimmen. Sobald ihr euren neuen Vierbeiner in eure virtuelle Wohnung gebracht habt, sucht ihr einen Namen für ihn aus. Diesen gebt ihr allerdings nicht nur über Buchstaben ein, sondern sprecht ihn auch in das Mikrofon des Nintendo DS. Dadurch könnt ihr später euren Hund – ganz wie in der Realität – rufen, damit er zu euch kommt. Nachdem der Name feststeht, habt ihr die Wahl zwischen verschiedenen Optionen: „Den Hund zu Hause beschäftigen", „In der Tierhandlung vorbeischauen", „Gassi gehen", „An Wettbewerben teilnehmen" oder „Mit Hunden anderer DS-Besitzer spielen". Im trauten Heim bringt ihr eurem neuen Freund Tricks bei und zeigt ihm das Spielzeug, welches ihr in einer der verschiedenen Tierhandlungen gekauft habt.

### GUTE PFLEGE IST ALLES

So könnt ihr mithilfe des Touchscreens einen Ball werfen, ein Seil schwingen oder an einem Handtuch ziehen. Dabei solltet ihr stets regen Gebrauch vom Mikrofon machen. Um dem Tier einen Trick beizubringen, wie zum Beispiel „Spring" oder „Gib Pfote", müsst ihr den Trick zunächst in das Mikrofon sprechen. Die für den Trick gewählten Worte sollten allerdings möglichst kurz sein, damit die Spracherkennung gut funktioniert. Anschließend zeigt ihr dem Hund via Touchpen, was er tun soll. Auf diese Weise könnt ihr eurem Vierbeiner beibringen, auf Kommandos zu hören. Wichtig ist nur: Ihr solltet immer auf die Reaktionen eures Lieblings eingehen.

Jeder Hund braucht Aufmerksamkeit, Zeit und Auslauf. Um mit eurem Hund Gassi zu gehen, markiert ihr auf der Karte die Route, welche ihr einschlagen wollt. Allerdings solltet ihr hier Rücksicht auf euren Vierbeiner nehmen. Denn es gibt Routen, die zu lang für ihn sind oder ihn schnell ermüden. Außerdem müsst ihr permanent auf euren Hund aufpassen, denn – wie Hundebesitzer wissen – gehen die neugierigen Schnüffelnasen gerne mal einem Duft nach. Wie in der Realität trefft ihr während des Spaziergangs auch auf andere Hunde. Deren Hundebesitzer geben euch hilfreiche Tipps, wie ihr am besten mit eurem Vierbeiner umgeht. Darüber hinaus findet euer Hund während des Ausflugs so manchen nützlichen Gegenstand, welchen es nicht in einem Shop zu kaufen gibt. Nach einem Spaziergang ist es sehr wahrscheinlich, dass euer tierischer

**NAHRUNGSAUFNAHME** In den Tierhandlungen kauft ihr Futter für euren Vierbeiner ein.




**SPASSIG** Der Welpe beobachtet die Seifenblasen, die man über das Mikrofon auf den Screen pustet.

Gefährte eine Wäsche braucht. Hierzu gibt es in der Tierhandlung die passenden Artikel wie Shampoo und Schwämme zu kaufen. Auf dem Touchscreen könnt ihr über zwei Icons auswählen, ob ihr euren Hund einschäumen oder abwaschen wollt. Ist er gut gepflegt, steht es euch sogar offen, ihn bei Wettbewerben anzumelden. Hier werden seine Trickkünste oder sein Aussehen bewertet.

Ein sehr interessantes Feature ist ferner die Möglichkeit, über WLAN euren Vierbeiner mit Hunden anderer DS-Besitzer spielen zu lassen. Per WLAN tauscht ihr auch Gegenstände und Botschaften aus. *Nintendogs* wirkt wie eine interessante Mischung aus *Pokémon* und *Tamagotchi*. Hinzu kommt der hohe Knuddelfaktor der treu dreinblickenden Hunde, welche insbesondere das Herz weiblicher Spieler erwärmen könnten.

FABIAN SLUGA

**VORSCHAU**

**NINTENDOGS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Simulation |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Internet: | www.nintendo.com |
| Spieler: | 1-2 |
| Termin: | 2005 |

EINSCHÄTZUNG

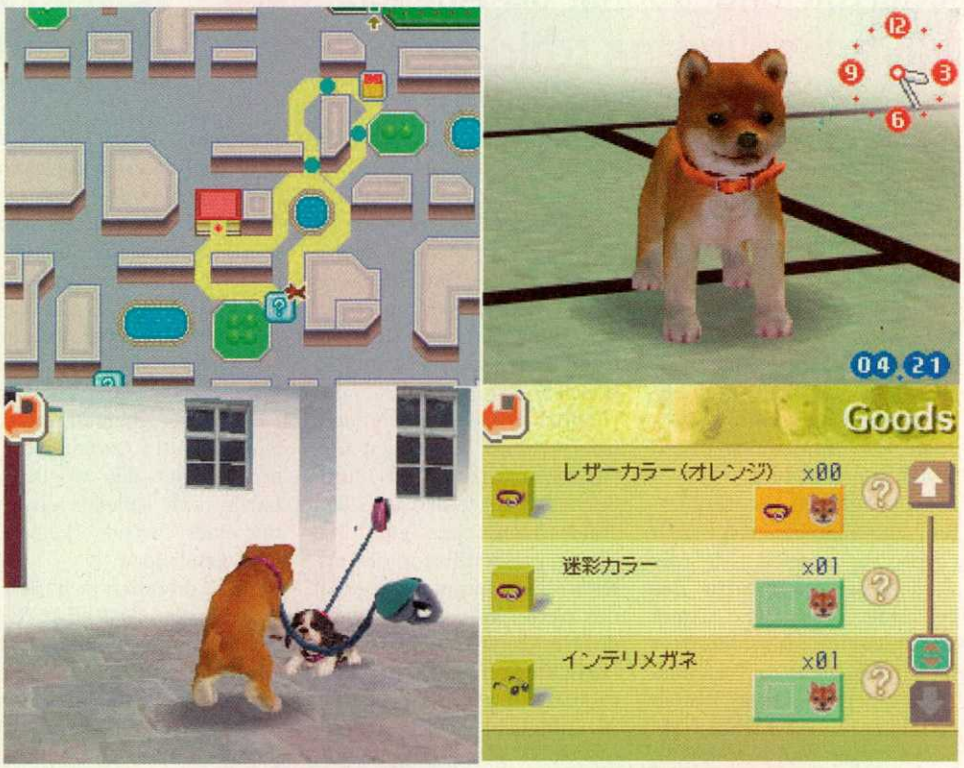
**SEHR GUT**

„Eine interessante Tier-Simulation, welche guten Gebrauch von den Fähigkeiten des DS macht."

**NA SAUBER** Wenn doch nur jeder Hund beim Waschen so brav wäre.

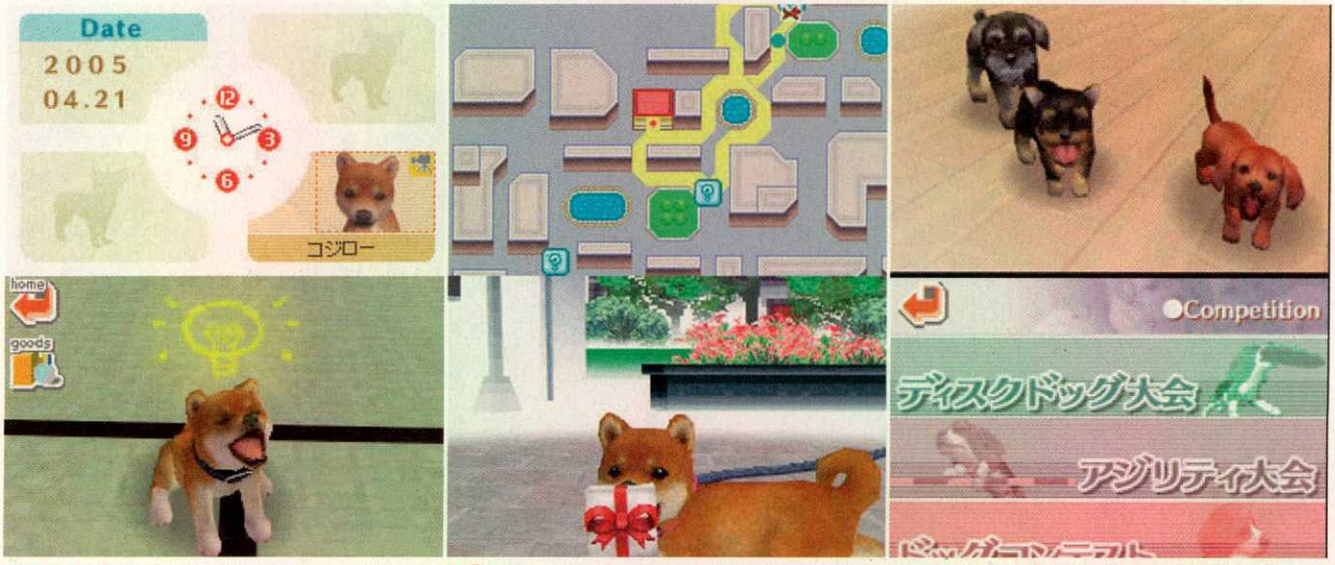
**STAR** Bei Wettbewerben muss euer Welpe gute Leistungen zeigen.

**AUFMERKSAM** Der Fellball reagiert auch auf akustische Signale.




**EIN GUTER FREUND** Unterwegs trefft ihr auf einen anderen Hund, welcher direkt freudig begrüßt wird.

**STYLISCH** Natürlich dürft ihr euren Vierbeiner mit neuen Utensilien wie einem Halsband ausstatten.




**STOLZ WIE OSCAR** Euer Hund hat einen neuen Trick gelernt und freut sich mit euch zusammen.

**SPÜRNASE** Beim Gassi stolpert der kleine Welpe auch mal über ein Geschenk. Braves Hundchen.

**WETTBEWERBSFÄHIG?** Wenn der Hund gut in Schuss ist, gewinnt er auch bei Wettbewerben.

# GoldenEye Rogue Agent

## Bald könnt ihr auf dem Nintendo DS jederzeit und überall als Antiheld **böse Jungs ins Nirwana schicken**.

**ÜBERBLICK** Unten sieht man stets den Munitionsstand.

Nach dem Release von zwei Starttiteln für den DS ist auch schon Nachschub der besonders actionbetonten Art in Sicht: *GoldenEye: Rogue Agent*. Als ehemaliger MI6-Agent findet der Spieler bei Auric Goldfinger sein neues Zuhause und bekommt zusätzlich ein hoch technisiertes Auge, das ihm seinen neuen Spitznamen beschert.

Die DS-Version des knallharten Ego-Shooters zeigt sich ebenso actionreich wie die GameCube-Version. Auf das bekannte Zwei-Hand-Gameplay müssen Handheldbesitzer nicht verzichten und können zwei unterschiedliche Waffen unabhängig voneinander abfeuern. Dreh- und Angelpunkt des Antihelden-Daseins ist der obere Screen. Hier ballert man sich durch sechs in sich geschlossene Missionen, deren Höhepunkt jeweils ein harter Bosskampf ist. Im DS-exklusiven „Virtual Training" kann der Spieler in vorgegebenen Kämpfen Erfahrung sammeln und so das GoldenEye des Hauptcharakters upgraden. Informationen über den Gesundheitszustand und Munitionsvorräte werden auf dem Touchscreen angezeigt. Durch die simple Berührung des unteren Bildschirms ist zudem das Wechseln der Waffen oder das Hacken von elektronischen Vorrichtungen möglich. EA hat ebenfalls angekündigt, dass es die Möglichkeit geben wird, das Spiel mittels Stylus bzw. Daumen-Stylus zu steuern. Ob dem Titel dadurch der gleiche Steuerungskomfort wie bei *Metroid Prime Hunters* zuteil wird, ist noch nicht eindeutig geklärt. Beim Nintendo-Ego-Shooter kann man das Sichtfeld stufenlos über Daumenstylus bewegen. Freunde von kabellosen Mehrspieler-Duellen kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Laut EA werden bis zu acht Spieler die Möglichkeit haben, sich kabellos und mit nur einer Cartridge heiße Gefechte zu liefern.

Optisch orientiert sich die DS-Version von *GoldenEye: Rogue Agent* klar an der GameCube-Fassung. Erste bewegte Bilder zeigen bereits, dass das Handheld technisch nicht zu knapp gefordert wird und flüssiges Scrolling, gut modellierte Gegner und reichlich Licht- und Partikeleffekte auf den Bildschirm zaubert.

UDO CRNJAK

**VORSCHAU**

**GOLDEN EYE: ROGUE AGENT**

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | Tiburon |
| Internet: | www.ea.com |
| Spieler | 1-8 |
| Termin | Juni |

**EINSCHÄTZUNG**

**GUT**

„Third-Party-Ego-Shooter-Projekt, das auch unterwegs für Antihelden-Feeling sorgen wird."

**ÜBERNAHME** Die Umgebungen sind alle aus der GameCube-Fassung übernommen worden.

**HÄNDE VOLL** Auch auf dem DS darf man zwei unterschiedliche Waffen gleichzeitig bedienen.

**SCHWERSTARBEIT** Der Grafikchip des DS hat mit GoldenEye jede Menge zu tun.

# Mario Party Advance

## Endlich geht jetzt auch unterwegs **eine riesige Party ab!**

Was als riesige Party auf dem N64 begann, wurde zu einem rauschenden Fest auf dem GameCube und findet mit *Mario Party Advance* nun auch als tragbare Sause für zwischendurch den Weg auf den Game Boy Advance. Im Unterschied zu den Heimversionen liegt der Fokus der tragbaren Variante deutlich auf dem Einzelspieler-Modus. Ihr schnappt euch einen von vier Charakteren – Mario, Luigi, Prinzessin oder den kleinen Yoshi – und macht euch auf den Weg nach Shroom City, denn der fiese Bowser hat zusammen mit seinem Kompagnon Baby Bowser alle Minispiele und kleinen Spielereien entführt. Ohne Spiele gibt's aber keine Party und deshalb ist es eure Aufgabe, diese wiederzubeschaffen. Wie in den Vorgängern macht ihr euch in einer Art Brettspiel auf den Weg und erkundet die unterschiedlichen Szenarien, angefangen von Städten über Schneelandschaften und Wüsten bis hin zum Dschungel. Anfangs besitzt ihr fünf Pilze, von denen jeder für einen Zug steht. Also losgewürfelt und vorwärts gezogen!

### WER HAT DIE MINISPIELE VERSTECKT?

Von Zeit zu Zeit kommt ihr an kleine Häuser, in denen euch die Bewohner verschiedene Aufgaben stellen. So müsst ihr für niedliche Affen die Verwandtschaft wiederfinden, Kohle für Shy Guys Eisenbahn suchen oder mit den Dschungel-Shy-Guys um die Wette tanzen. Für jede erfüllte Aufgabe gibt es Minispiele zu gewinnen. Habt ihr eine bestimmte Anzahl abgeschlossen, müsst ihr Tunnelröhren finden, die euch zu Bowser bringen, mit dem ihr im direkten Duell kämpft. Aber Vorsicht: Wenn euch die Pilze ausgehen, heißt es vorzeitig „Game Over". Wer ein Linkkabel parat hat, kann die freigeschalteten Minispiele natürlich auch mit bis zu vier Freunden spielen. *Mario Party Advance* verspricht eine interessante Party für unterwegs zu werden, die zahlreiche Minispiele und abgedrehte Aufgaben bietet.

SASCHA DOWIDAT

**VORSCHAU**

**MARIO PARTY ADVANCE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Internet: www.**nintendo.de** | |
| Spieler **1-4** | Termin **26. Juni** |

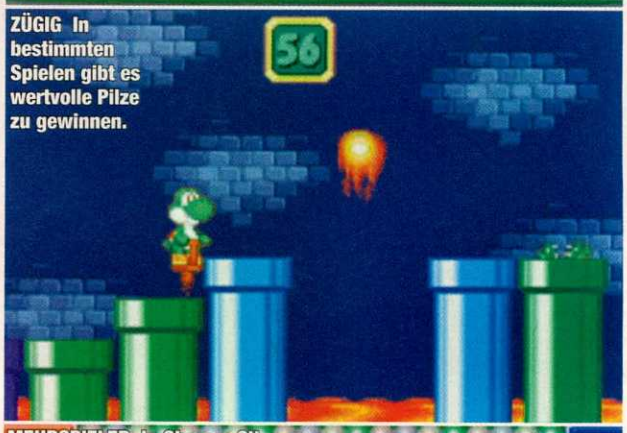
EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Mario Party jetzt erstmals auch für unterwegs – **eine knallbunte Partyorgie** mit über 50 Minispielen."

**BRETTSPIEL** Die einzelnen Felder haben verschiedene Bedeutungen.

**FLOTTE SOHLE** Tanzt mit Shy Guy um die Wette und gewinnt das Minispiel.



**ZÜGIG** In bestimmten Spielen gibt es wertvolle Pilze zu gewinnen.

**GLÜCK** Das Spiel hat mit Können wenig zu tun.

**MEHRSPIELER** In Shroom City gibt es zahlreiche Spielereien.

# INFO-CENTER MOST WANTED

## MOST-WANTED-CHARTS

| PLATZ/VORMONAT/TITEL | | | MONAT |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | The Legend of Zelda | 8 |
| 2 | 2 | Starcraft Ghost | 8 |
| 3 | 5 | Killer 7 | 5 |
| 4 | 8 | Mario Kart DS | 2 |
| 5 | NEU | Bomberman DS | 1 |
| 6 | 4 | Advance Wars: Under Fire | 4 |
| 7 | 6 | Geist | 2 |
| 8 | 10 | Madagascar | 2 |
| 9 | 9 | Nintendo Puzzle Collection | 4 |
| 10 | NEU | Castlevania DS | 1 |

Der DS steht bei euch hoch im Kurs. Gleich drei Titel sind in den Most-Wanted-Charts vertreten. Nach *Mario Kart DS* im letzten Monat steigen die Klassiker *Bomberman* DS und *Castlevania DS* auf Platz 5 und 10 neu ein.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

### N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

**Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.**

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
**Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Baten Kaitos* euer absoluter Lieblingstitel ist.

**D:** 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12
**CH:** 9292, sfr 0,70/SMS
**A:** 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
**COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

**MOST-WANTED-CHARTS**

| Nr. | Titel | System |
|---|---|---|
| 1. | Advance Wars: Under Fire | GC |
| 2. | Batman Begins | GC |
| 3. | Bomberman DS | DS |
| 4. | Castlevania DS | DS |
| 5. | Donkey Konga 2 | GC |
| 6. | Fantastic Four: The Movie | GC |
| 7. | Geist | GC |
| 8. | Jump Superstars | DS |
| 9. | Killer 7 | GC |
| 10. | Mario Kart DS | DS |
| 11. | Mario Party Advance | GBA |
| 12. | Madagascar | GC |
| 13. | Medal of Honor Europ. Assault | GC |
| 14. | Need for Speed Underground 2 | DS |
| 15. | Nintendo Puzzle Collection | GC |
| 16. | Ridge Racer DS | DS |
| 17. | The Legend of Zelda | GC |
| 18. | The Movies | GC |
| 19. | Rainbow Six Lockdown | GC |
| 20. | Wario Ware Twisted! | GBA |

**LESER-CHARTS** (SEITE 38)

| Nr. | Titel | System |
|---|---|---|
| 1. | Baten Kaitos | GC |
| 2. | Call of Duty: Finest Hour | GC |
| 3. | Donkey Kong Jungle Beat | GC |
| 4. | Donkey Konga | GC |
| 5. | Fight Night Round 2 | GC |
| 6. | FF: Crystal Chronicles | GC |
| 7. | Mario Golf: Toadstool Tour | GC |
| 8. | Mario Kart: Double Dash | GC |
| 9. | Mario Power Tennis | GC |
| 10. | Metroid Prime | GC |
| 11. | Metroid Prime 2: Echoes | GC |
| 12. | Need for Speed Underground 2 | GC |
| 13. | NFL Street 2 | GC |
| 14. | Paper Mario | GC |
| 15. | Pikmin 2 | GC |
| 16. | Pokémon Colosseum | GC |
| 17. | Polarium | DS |
| 18. | Project Rub | DS |
| 19. | Resident Evil Zero | GC |
| 20. | Resident Evil 4 | GC |
| 21. | Splinter Cell Chaos Theory | GC |
| 22. | Star Fox Assault | GC |
| 23. | Star Fox Adventures | GC |
| 24. | Super Mario Smash Bros. | GC |
| 25. | Super Mario 64 | DS |
| 26. | Tak 2: Der Stab der Träume | GC |
| 27. | Tales of Symphonia | GC |
| 28. | WWE: Day of Reckoning | GC |
| 29. | Wario Ware Touched! | DS |
| 30. | Zelda: The Wind Waker | GC |

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
**Teilnahmeschluss ist der 1. Juni 2005.**

## Die kommenden Hits!

**Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.**

### ADVANCE WARS: UNDER FIRE

MOST WANTED CHARTS 6. PLATZ

Das grandiose Strategiespektakel jetzt erstmals auch in 3D und aus der Third-Person-Perspektive. Dirigiert eure Truppen übers Schlachtfeld und genießt die opulente Grafik!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

### BATMAN BEGINS

Zahlreiche Stealth-Elemente à la Sam Fisher und ein sehr umfangreiches Nahkampfsystem sollen pünktlich zum Kinostart im Sommer alle Fans des Flattermans begeistern.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **Juni**

### BOMBERMAN DS

MOST WANTED CHARTS 5. PLATZ

Der Multiplayer-Klassiker erscheint mit besonderen Features bald auch auf dem DS. Es soll spezielle Spielfelder geben, die sich über beide Bildschirme erstrecken. Ein bombiger Spaß!

Hersteller: **Hudson Soft**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

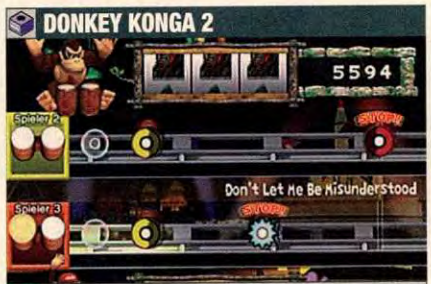
### CASTLEVANIA DS

MOST WANTED CHARTS 10. PLATZ

2036: Soma Cruz kämpft gegen eine finstere Sekte, die versucht, Dracula auferstehen zu lassen. In optisch prächtigen Szenarien mit tollen 3D-Effekten sollt ihr dies verhindern.

Hersteller: **Konami**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

### DONKEY KONGA 2




Nintendo fördert das Rhythmusgefühl – den Test zum affigen Trommelspaß präsentieren wir euch schon in dieser Ausgabe. Blättert einfach auf Seite 44 und trommelt mit!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **3. Juni**

### FANTASTIC FOUR: THE MOVIE

Basierend auf den Marvel-Comics, bringt Activision pünktlich zum passenden Kinofilm die Superhelden auf den GameCube. Jeder Charakter wird spezielle Fähigkeiten haben. Wir sind gespannt.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **Sommer**

## GEIST

MOST WANTED CHARTS 7. PLATZ

Auf der Game Developers Conference konnten wir den Titel begutachten. Eine raffinierter Shooter, der viel Potenzial hat, dem es aber noch etwas an Feinschliff mangelt.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **2005**

## JUMP SUPERSTARS

Wer schon an *Super Smash Bros. Melee* seine Freude hatte, wird es lieben. Vier Spieler hauen sich mit Manga-Charakteren wie Son-Goku, Monkey D. Ruffy oder Naruto eins auf die Nase.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Beat 'em Up**

Termin: **2005**

## KILLER 7

MOST WANTED CHARTS 3. PLATZ

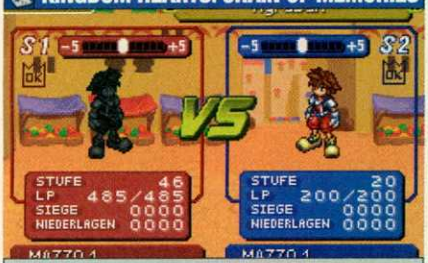
Wegen der blutigen Präsentation und des abgedrehten Spielprinzips keineswegs ein Spiel für Normalspieler. Selbst Erwachsene werden den spielbaren Albtraum so schnell nicht vergessen.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **15. Juli**

## KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES




Wunderschönes Action-Adventure mit interessantem Battle-Card-System, in dem *Final Fantasy* auf Disney trifft. Sora, Donald und Goofy machen sich auf den Weg, um Soras Freund Riku zu finden.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **6. Mai**

## MADAGASCAR

MOST WANTED CHARTS 8. PLATZ

Ein tierisches Abenteuer von Activision. Passend zum Kinofilm müsst ihr in der Rolle des Zebras Marty, des Löwen Alex, der Giraffe Melman und des Nilpferdes Gloria die elf Levels bestehen.

Hersteller: **Activision**

Genre: **Geschicklichkeit**

Termin: **Juni**

## MARIO KART DS

MOST WANTED CHARTS 4. PLATZ

*Mario Kart DS* könnte der Kracher für Nintendos neue Handheld-Konsole werden. Grafisch besser als auf dem N64, rauscht hier vielleicht einer des besten Funracer aller Zeiten heran.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **2005**

## MARIO PARTY ADVANCE

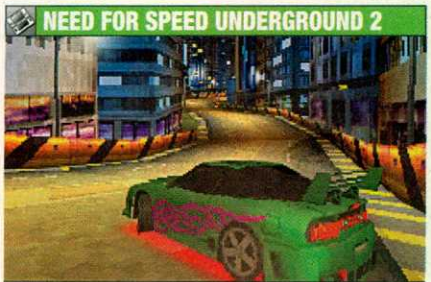
Bald ist es so weit, dann dürfen alle Party-Fans endlich auch unterwegs richtig abfeiern – zahlreiche Minispiele und Marios Freunde Luigi, Prinzessin und Yoshi natürlich inklusive.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action**

Termin: **24. Juni**

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



*Need for Speed Underground 2* setzt auf ein rasantes Geschwindigkeitsgefühl mit 60 Bildern pro Sekunde und die WLAN-Fähigkeiten des DS. Mit dem Touchscreen zündet ihr den Turbo.

Hersteller: **EA**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **20. Mai**

## MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Mit *Medal of Honor European Assault* geht EA einen neuen Weg. Statt auf ein lineares Spielprinzip setzt EA auf ein offenes Schlachtfeld. Im Mittelpunkt des Kampfgeschehens stehen weniger bekannte Schauplätze des Zweiten Weltkrieges.

Hersteller: **EA**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **2. Quartal**

## NINTENDO PUZZLE COLLECTION

MOST WANTED CHARTS 9. PLATZ

Noch immer keine Neuigkeiten für die Puzzlefraktion im Nintendo-Lager. Wir warten noch immer sehnsüchtig auf einen Release-Termin für *Dr. Mario, Yoshi's Cookie* und *Panel de Pong*.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

## RIDGE RACER DS

Wer schon immer mal geschickt driften wollte, der sollte sich *Ridge Racer* vormerken. Grafisch wurde der Renner gehörig aufpoliert und mit einer anspruchsvollen Steuerung versehen.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **2005**

## STARCRAFT GHOST

MOST WANTED CHARTS 2. PLATZ

Die gelungene Mischung aus Adventure-Elementen, gemixt mit einer Prise Strategie und einigen Stealth-Elementen, verspricht viel Spielspaß. Noch besser wäre ein konkreter Release-Termin.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

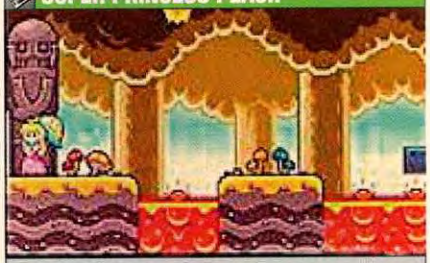
## THE LEGEND OF ZELDA

MOST WANTED CHARTS 1. PLATZ

Kein Titel wird sehnsüchtiger erwartet als das neue Abenteuer des Helden Link. Link kämpft gegen umherschleichende Goblins und reitet schon wie in den Vorgängern auf einem stattlichen Ross. Optisch ist das Ganze natürlich ein Leckerbissen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

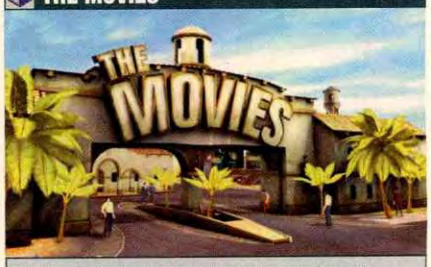
## SUPER PRINCESS PEACH



Auf dem Nintendo DS bekommt Marios Liebe endlich ihr erstes eigenes Jump & Run. Genaue Details sind bisher noch nicht bekannt, aber wir halten euch auf dem Laufenden.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jum & Run**
Termin: **2005**

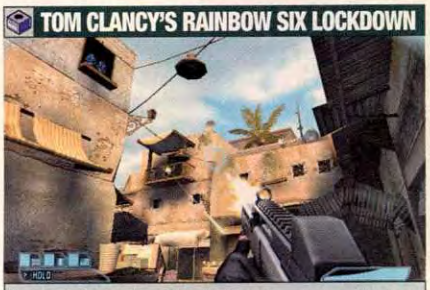
## THE MOVIES




Endlich mal wieder eine Simulation für den Cube. Ihr seid Manager eines Filmstudios und solltet viele Kinohits produzieren, damit der Pleitegeier euch möglichst lange verschont.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

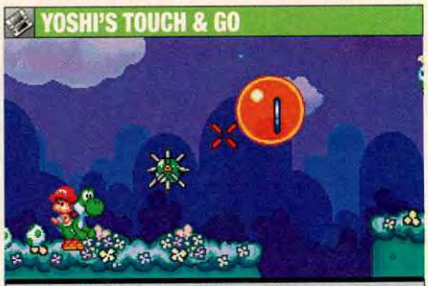
## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN



Kurz nach *Ghost Recon 2* schiebt Ubisoft den nächsten Shooter hinterher. Zum ersten Mal wird das Anti-Terror-Team selbst angegriffen und muss sich wehren.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **2. Quartal**

## YOSHI'S TOUCH & GO



Das dynamische Duo ist zurück! Nein, nicht Mario und sein Bruder, sondern der dicke Klempner und Yoshi. Ihr zeichnet mit dem Stylus Linien, um die beiden Protagonisten heil ins Ziel zu führen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **6. Mai**

## WARIO WARE TWISTED!

Und weiter geht der witzige Minispiele-Spaß, denn *Wario Ware Twisted!* knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Wieder sind schnelle Reaktionen gefragt, um die Geschicklichkeitstests zu bestehen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **3. Juni**

# INFO-CENTER TERMINE

## ZULETZT ERSCHIENEN

### GAMECUBE

**Baten Kaitos**

**Genre:** Rollenspiel
**Wertung:** 86%

Märchenhaftes Rollenspiel mit tollem Kartenkampfsystem und fantastischer Grafik.

**Fight Night Round 2**

**Genre:** Beat 'em Up
**Wertung:** 85%

Gelungene Box-Simulation mit umfangreichem Karriere-Modus und komplexer Steuerung.

**Star Fox Assault**

**Genre:** Action
**Wertung:** 77%

Shoot 'em Up mit tollen Flugsequenzen, aber schwachen Bodenmissionen

**Tom Clancy's Splinter Cell 3**

**Genre:** Action-Adventure
**Wertung:** 91%

Dank neuer Techniken und toller Präsentation schleicht Sam Fisher besser denn je.

### NINTENDO DS

**Polarium**

**Genre:** Geschicklichkeit
**Wertung:** 89%

*Polarium* zeigt in beeindruckender Weise, wie innovative Puzzlespiele aussehen sollten.

**Retro Atari Collection**

**Genre:** Geschicklichkeit
**Wertung:** 70%

Bunte Sammlung alter Klassiker mit gelungener und innovativer Stylus-Steuerung.

**Project Rub**

**Genre:** Geschicklichkeit
**Wertung:** 81%

Mit dem Stift Frauen aufreißen – das kann ja nicht allzu schwer sein!

**Wario Ware Touched!**

**Genre:** Geschicklichkeit
**Wertung:** 87%

Verrückte Minispiele, die den DS sehr gut ausnutzen, versprechen viel Spannung.

### GAME BOY ADVANCE

**Biene Maja – Süßes Gold**

**Genre:** Jump & Run
**Wertung:** 86%

Technisch und spielerisch brillantes Abenteuer mit der kleinen Biene

**Rayman: Die Rache der Hoodlums**

**Genre:** Jump & Run
**Wertung:** 86%

Durch das Zusammenspiel von Rayman und Globox wird das Spiel zum Hit.

**Tak 2: Der Stab der Träume**

**Genre:** Jump & Run
**Wertung:** 62%

Stellenweise extrem frustrierendes Jump & Run für Tak-Fans

**Yoshi's Universal Gravitation**

**Genre:** Geschicklichkeit
**Wertung:** 71%

Witziges Jump & Run mit innovativem Kipp-Sensor – klasse Geschicklichkeitstest

## WAS KOMMT WANN?

### JUNI GAMECUBE

| | |
|---|---|
| Animaniacs: The Great Edgar Hunt | Juni |
| Batman Begins | Juni |
| Donkey Kong 2: Hit Song Parade | 3. Juni |
| Madagascar | Juni |

### 2005

| | |
|---|---|
| 187 Ride or Die | 3. Quartal |
| Advance Wars: Under Fire | 2005 |
| Baten Kaitos | 2005i |
| Cocoto – Kart Racer | 2. Quartal |
| Cocoto – Platform Jumper | 2. Quartal |
| Fantastic Four: The Movie | Sommer |
| Geist | 2005 |
| Incredibles 2 | November 2005 |
| Killer 7 | 15. Juli |
| Marvel Nemesis – Rise of the Imperfects | 2005 |
| Medal of Honor European Assault | 2.Quartal |
| Midway Arcade Treasures | 4. Quartal |
| Nintendo Puzzle Collection | 2005 |
| Peter Jackson's King Kong | 4. Quartal |
| Prince of Persia 3 | 4. Quartal |
| StarCraft Ghost | 2005 |
| Spartan: Total Warrior | September |
| Star Fox Assault | 2005 |
| The Legend of Zelda 2 | 2005 |
| The Movies | 2005 |
| True Crime 2 | 2005 |
| Tom Clancy's Ghost Recon 3 | 4. Quartal |
| Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown | 2. Quartal |
| World Championship Pool | 2. Quartal |

### MAI GBA

| | |
|---|---|
| Animaniacs: Lights Camera Action | 16. Mai |
| Care Bears | Mai |
| Dragon Ball Advanced Adventure | 26. Mai |
| Herby Fully Loaded | Mai |
| Kingdom Hearts: Chain of Memories | 6. Mai |
| Koala Brothers | Mai |
| Rapala Pro Fishing | 13. Mai |
| Star Wars: Revenge of the Sith | 6. Mai |

### JUNI

| | |
|---|---|
| Batman Begins | Juni |
| Madagascar | Juni |
| Mario Party Advance | 24. Juni |
| Mega Man ... 5: Team Colonel | 10. Juni |
| Mega Man ... 5: Team Protoman | 10. Juni |
| Wario Ware Twisted! | 3. Juni |

### 2005

| | |
|---|---|
| Advance Guardian Heroes | 2. Quartal |
| Driver 3 | September |
| Fairly Odd Parents Shadow ... | 2005 |
| Peter Jackson's King Kong | 4. Quartal |
| Shaman King: Master of Spirits | 2005i |

### MAI NINTENDO DS

| | |
|---|---|
| Star Wars: Revenge of the Sith | 6. Mai |
| Ultimate Brain Games | Mai |
| Yoshi's Touch & Go | 6. Mai |
| Need for Speed Underground 2 | 20.Mai |

### JUNI

| | |
|---|---|
| GoldenEye: Rogue Agent | Juni |

### 2005

| | |
|---|---|
| Air Assault 2 | Summitsoft Corporation |
| Another Code | Nintendo |
| Boktai | Konami |
| Bomberman | Hudson Soft |
| Caduceus | Atlus USA |
| Castlevania | Konami |
| Dragon Booster | Konami |
| Dragon Quest Monsters ... | Square Enix |
| Dynasty Warriors | Koei |
| Egg Monster Heroes | Square Enix |
| Final Fantasy Crystal Chronicles | Square Enix |
| Final Fantasy 3 | Square Enix |
| Frogger 2005 | Konami |
| GT-D Racing | MTO |
| Harvest Moon | Marvelous Interactive |
| Incredibles 2 | THQ |
| King Kong | Ubisoft |
| Madagascar | Activision |
| Madden NFL 2005 | EA |
| Mario Kart DS | Nintendo |
| Metroid Prime: Hunters | Nintendo |
| MegaMan Battle Network | Capcom |
| Meteos | Bandai |
| Mobile Suit Gundam Seed | Bandai |
| Monster Rancher | Tecmo |
| Moonlight Fables | Majesco |
| Nanostray | Majesco |
| New Mr. Driller | Namco |
| New Super Marios Bros. | Nintendo |
| Organizer Plus | Summitsoft Corporation |
| Pac 'n' Roll | Namco |
| Pac-Pix | Namco |
| Peter Jackson's King Kong | EA |
| Pokémon Diamond | Nintendo |
| Pokémon Pearl | Nintendo |
| Pro Evolution Soccer Series | Konami |
| Pro Wrestling | Yuke's |
| Prince of Persia: Warrior Within | Ubisoft |
| Rally DS | Spike |
| Secret of Mana | Square Enix |
| Snowboard Kids DS | Atlus USA |
| Sonic DS | SEGA |
| SpongeBob SquarePants | THQ |
| Super Princess Peach | Nintendo |
| Survival Kids | Konami |
| Tetris Worlds | THQ |
| Tom Clancy's Splinter Cell 3 | EA |
| Ultimate Card Games | Telegames |
| Ultimate Pocket Games | Telegames |
| Vandal Hearts | Konami |
| Viewtiful Joe | Capcom |

# INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

## VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

| PLATZ | VORMONAT | TITEL | MONAT |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | Mario Party 6 (inkl. Mikrofone) | 1 |
| 2 | NEU | FIFA Street | 1 |
| 3 | WE | Donkey Konga + Controller | 5 |
| 4 | NEU | Mario Power Tennis | 1 |
| 5 | NEU | Resident Evil 4 | 1 |
| 6 | 9 | Super Smash Bros. Melee (Pl.Choice) | 30 |
| 7 | NEU | Baten Kaitos | 1 |
| 8 | 6 | Mario Party 5 (Pl.Choice) | 13 |
| 9 | NEU | Dragonball Z: Budokai 2 | 1 |
| 10 | 2 | Need for Speed Underground 2 | 5 |

| PLATZ | VORMONAT | TITEL | MONAT |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | Yu-Gi-Oh! Tag des Duellanten WCT 2005 | 1 |
| 2 | 3 | Pokémon Fire Red + Wireless Adapter | 6 |
| 3 | 2 | Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter | 6 |
| 4 | 4 | Zelda: The Minish Cap | 4 |
| 5 | 3 | Die Unglaublichen – The Incredibles | 3 |

In den Charts ist der Teufel los. Sechs Neuzugänge in den GameCube-Charts, allen voran *Mario Party* und natürlich *Resident Evil 4*. Auf dem GBA erobert *Yu-Gi-Oh! Tag des Duellanten WCT 2005* die Spitze der Charts.

## LESER-CHARTS

| PLATZ | VORMONAT | TITEL | MONAT |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | The Legend of Zelda: Wind Waker | 25 |
| 2 | 2 | Resident Evil Zero | 16 |
| 3 | 3 | Metroid Prime 2 Echoes | 5 |
| 4 | 6 | Super Smash Bros. Melee | 23 |
| 5 | 4 | Tales of Symphonia | 2 |
| 6 | 7 | Soul Calibur II | 6 |
| 7 | 8 | Metroid Prime | 18 |
| 8 | 5 | Need for Speed Underground 2 | 5 |
| 9 | WE | Final Fantasy Crystal Chronicles | 8 |
| 10 | 10 | Super Mario Sunshine | 2 |

Auch im Frühling kommt wenig Bewegung in die Leser-Charts. *The Legend of Zelda: Wind Waker* verteidigt erneut die Spitze. Auf Platz 9 steigt das bezaubernde *Final Fantasy Chrystal Chronicles* wieder in die Charts ein.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

## ACTION

**Viewtiful Joe 2**
Das abgefahrene Gameplay und die stylische Grafik begeistern.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Bad Boys 2 | Codemasters | 12/04 | 47% |
| Batman Vengeance | Ubisoft | 05/02 | 81% |
| Beyblade: Super Tournament ... | Atari | 01/04 | 38% |
| Black & Bruised | Vivendi | 07/03 | 67% |
| Catwoman | EA | 10/04 | 69% |
| Conflict: Desert Storm | Bigben | 07/03 | 74% |
| Conflict: Desert Storm II | Take 2 | 12/03 | 85% |
| Defender | Konami | 05/03 | 70% |
| Der Herr der Ringe 2 | EA | 03/03 | 83% |
| Der Herr der Ringe 3 | EA | 12/03 | 83% |
| Die Monster AG: Monster ... | THQ | 05/03 | 40% |
| Disney's Tarzan Freeride | Ubisoft | 05/02 | 73% |
| Drei Engel für Charlie: Volle ... | Ubisoft | 09/03 | 39% |
| Enter the Matrix | Atari | 06/03 | 75% |
| FireBlade | Konami | 03/03 | 72% |
| Freedom Fighters | EA | 11/03 | 86% |
| Gauntlet: Dark Legacy | Konami | 11/02 | 61% |
| Gotcha Force | Capcom | 03/04 | 60% |
| Hunter: The Reckoning | Avalon | 07/03 | 70% |
| Ikaruga | Atari | 05/03 | 86% |
| James Bond 007: Alles ... | EA | 03/04 | 85% |
| King Arthur | Konami | 01/05 | 76% |
| Mario Party 4 | Nintendo | 12/02 | 74% |
| Mario Party 5 | Nintendo | 01/04 | 75% |
| Mario Party 6 | Nintendo | 03/05 | 87% |
| MegaMan Network Trans ... | Capcom | 08/03 | 68% |
| Men in Black 2: Alien ... | Atari | 03/03 | 59% |
| Metal Arms: Glitch in the ... | Vivendi | 12/03 | 76% |
| Minority Report | Activision | 05/03 | 54% |
| Monopoly Party | Atari | 02/03 | 61% |
| Monster Jam: Maximum ... | Ubisoft | 01/03 | 55% |
| Mystic Heroes | THQ | 12/02 | 63% |
| P.N.03 | Capcom | 09/03 | 79% |
| Reign of Fire | Konami | 01/03 | 62% |
| Robotech Battlecry | TDK | 12/02 | 73% |
| Smuggler's Run Warzones | Take 2 | 10/02 | 82% |
| Spawn: Armageddon | EA | 04/04 | 67% |
| Spider-Man: The Movie | Activision | 07/02 | 83% |
| Star Fox Assault | Nintendo | 05/05 | 77% |
| Star Wars: Bounty Hunter | EA | 02/03 | 84% |
| Star Wars Rogue Squadron II | EA | 05/02 | 90% |
| Star Wars Rogue Squadron III | Activision | 12/03 | 91% |
| Star Wars: The Clone Wars | EA | 12/02 | 79% |
| Taz Wanted | Atari | 10/02 | 68% |
| Terminator 3 | Atari | 11/04 | 81% |
| The Hulk | Vivendi | 07/03 | 73% |
| Top Gun: Combat Zones | Avalon | 12/02 | 76% |
| True Crime: Streets of L.A. | Activision | 12/03 | 86% |
| Universal Studios: Theme ... | Kemco | 05/02 | 71% |
| Viewtiful Joe 2 | Capcom | 03/05 | 90% |
| WWE Crush Hour | THQ | 05/03 | 61% |

## ACTION-ADVENTURE

**Eternal Darkness: S.R.**
Dieses geniale Horror-Adventure raubt euch tatsächlich den Verstand.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Asterix & Obelix XXL | Atari | 09/04 | 69% |
| Batman: Dark Tomorrow | Vidis | 04/03 | 69% |
| Beyond Good & Evil | Ubisoft | 04/04 | 89% |
| Bionicle: The Game | EA | 11/03 | 68% |
| Blood Omen 2 | Eidos | 02/03 | 85% |
| Böhse Nachbarn | Koch Media | 03/05 | 66% |
| Buffy: Chaos Bleeds | Vivendi | 11/03 | 79% |
| Casper | TDK | 12/02 | 66% |
| Conan | TDK | 06/04 | 73% |
| Disney's Winnie Puuh | Ubisoft | 05/05 | 67% |
| Dragon's Lair 3D: Special ... | THQ | 05/04 | 65% |
| Eternal Darkness: S.R. | Nintendo | 11/02 | 90% |
| Findet Nemo | THQ | 12/03 | 69% |
| Große Haie – Kleine Fische | Activision | 13/04 | 70% |
| Harry Potter u. d. Gefangene ... | EA | 08/04 | 74% |
| Harry Potter u .d. Kammer ... | EA | 01/03 | 74% |
| Harry Potter u. d. Stein ... | EA | 02/04 | 70% |
| Hitman 2: Silent Assassin | Eidos | 08/03 | 85% |
| Jimmy Neutron | THQ | 04/03 | 59% |
| Knights of the Temple | TDK | 05/04 | 85% |
| Largo Winch | Ubisoft | 12/02 | 69% |
| Luigi's Mansion | Nintendo | 05/02 | 87% |
| Metal Gear Solid: The Twin ... | Konami | 05/04 | 90% |
| Mission: Impossible | Atari | 06/04 | 80% |
| Pitfall: Die verlorene Expedition | Activision | 05/04 | 82% |
| Pokémon Channel | Nintendo | 05/04 | 78% |
| Prince of Persia: The Sands ... | Ubisoft | 04/04 | 91% |
| PoP: Warrior Within | Ubisoft | 01/05 | 92% |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | Ubisoft | 03/03 | 89% |
| Resident Evil | Capcom | 09/02 | 88% |
| Resident Evil Zero | Capcom | 03/03 | 89% |
| Resident Evil 4 | Capcom | 04/05 | 95% |
| Rogue Ops | Capcom | 03/04 | 77% |
| Samurai Jack: The Shadow ... | Atari | 09/04 | 48% |
| Second Sight | Codemasters | 11/04 | 80% |
| Scooby-Doo! Nacht der ... | THQ | 12/02 | 65% |
| Sphinx und die verfluchte ... | THQ | 03/04 | 86% |
| Spider-Man 2 | Activision | 09/04 | 85% |
| SpongeBob: Battle for ... | THQ | 04/04 | 70% |
| SpongeBob: Revenge of ... | THQ | 04/03 | 69% |
| Spyro: Enter the Dragonfly | Vivendi | 12/02 | 68% |
| Star Fox Adventures | Nintendo | 12/02 | 91% |
| Super Mario Sunshine | Nintendo | 10/02 | 91% |
| Superman: Shadow of ... | Atari | 05/03 | 45% |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami | 05/04 | 58% |
| Teenage Mutant Ninja Turtles 2 | Konami | 05/05 | 65% |
| The Scorpion King | Vivendi | 01/03 | 53% |
| Tom Clancy's Splinter Cell | Ubisoft | 06/03 | 90% |
| Tom Clancy's Splinter Cell 2 | Ubisoft | 09/04 | 90% |
| Tom Clancy's Splinter Cell 3 | Ubisoft | 05/05 | 91% |
| Wario World | Nintendo | 07/03 | 87% |
| Worms 3D | Atari | 11/03 | 78% |
| X-Men 2: Wolverine's ... | Activision | 06/03 | 67% |
| Zelda: The Wind Waker | Nintendo | 05/03 | 95% |
| Zelda: Four Swords Adventures | Nintendo | 02/05 | 88% |

## AMERICAN SPORTS

**Madden 2005**
Die Vorzeige-Simulation für alle American-Football-Fans

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Disney Sports Basketball | Konami | 07/03 | 55% |
| Madden NFL 2003 | EA | 12/02 | 88% |
| Madden NFL 2004 | EA | 10/03 | 90% |
| Madden NFL 2005 | EA | 11/04 | 91% |
| NBA Courtside 2002 | Nintendo | 06/02 | 82% |
| NBA Live 2003 | EA | 02/03 | 83% |
| NBA Live 2004 | EA | 12/03 | 84% |
| NBA Live 2005 | EA | 13/04 | 85% |
| NBA Street Vol. 2 | EA | 07/03 | 82% |
| NBA Street V3 | EA | 04/05 | 85% |
| NBA 2K3 | Atari | 04/03 | 85% |
| NFL 2K3 | Atari | 04/03 | 89% |
| NFL Street | EA | 02/04 | 79% |
| NFL Street 2 | EA | 02/05 | 82% |
| NHL 2003 | EA | 12/02 | 85% |
| NHL 2004 | EA | 11/03 | 86% |
| NHL 2005 | EA | 11/04 | 88% |
| NHL 2K3 | Atari | 05/03 | 86% |
| NHL Hitz 2002 | Konami | 05/02 | 81% |
| NHL Hitz 2003 | Konami | 12/02 | 82% |

## BEAT 'EM UP

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Batman: Rise of Sin Tzu | Ubisoft | 02/04 | 63% |
| Bloody Roar: Primal Fury | Activision | 05/02 | 82% |
| Capcom vs. SNK 2 EO | EA | 09/02 | 64% |
| Def Jam: Fight for NY | EA | 12/04 | 87% |
| Digimon Rumble Arena 2 | Atari | 13/04 | 77% |
| Dragon Ball Z: Budokai | Atari | 11/03 | 70% |
| Godzilla: Destroy all … | Atari | 12/02 | 71% |
| Mortal Kombat: Deadly … | Konami | 03/03 | 82% |
| Soul Calibur II | Nintendo | 10/03 | 90% |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 07/02 | 85% |
| UFC Throwdown | Ubisoft | 11/02 | 67% |
| Viewtiful Joe | Capcom | 11/03 | 90% |
| X-Men: Next Dimension | Activision | 01/03 | 71% |

## EGO-SHOOTER

**XIII**
Genialer Shooter mit Cel-Shading-Grafik und toller Atmosphäre.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Call of Duty | Activision | 02/05 | 78% |
| Der Anschlag | Ubisoft | 01/03 | 47% |
| Die Hard Vendetta | Vivendi | 12/02 | 86% |
| GoldenEye: Rogue Agent | EA | 01/05 | 85% |
| James Bond 007: Agent im … | EA | 07/02 | 83% |
| James Bond 007: Nightfire | EA | 01/03 | 85% |
| Judge Dredd: Dredd vs. Death | Vivendi | 02/04 | 57% |
| Medal of Honor: Frontline | EA | 01/03 | 87% |
| Medal of Honor: Rising Sun | EA | 01/04 | 79% |
| Metroid Prime | Nintendo | 04/03 | 94% |
| Metroid Prime 2: Echoes | Nintendo | 13/04 | 94% |
| Red Faction 2 | THQ | 07/03 | 83% |
| Serious Sam: The Next … | Take 2 | 06/04 | 72% |
| Star Wars Jedi Knight II … | Activision | 01/03 | 83% |
| TimeSplitters 2 | Eidos | 12/02 | 88% |
| TimeSplitters Future Perfect | EA | 03/05 | 87% |
| Tom Clancy's Ghost Recon | Ubisoft | 04/03 | 78% |
| Tom Clancy's Ghost Recon 2 | Ubisoft | 05/05 | 80% |
| Tom Clancy's Rainbow Six 3 | Ubisoft | 08/04 | 80% |
| Turok Evolution | Acclaim | 11/02 | 79% |
| XIII | Ubisoft | 12/03 | 88% |

## FUSSBALL

**FIFA Football 2005**
Hat mit *UEFA Champions League 2004-2005* Konkurrenz bekommen.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Disney Sports Fußball | Konami | 02/03 | 62% |
| FIFA Fußball WM 2002 | EA | 05/02 | 82% |
| FIFA Football 2003 | EA | 12/02 | 83% |
| FIFA Football 2004 | EA | 12/03 | 85% |
| FIFA Football 2005 | EA | 12/04 | 87% |
| FIFA Street | EA | 04/05 | 70% |
| ISS 2 | Konami | 05/02 | 72% |
| ISS 3 | Konami | 07/03 | 72% |
| RedCard | Konami | 08/02 | 69% |
| Sega Soccer Slam | Atari | 11/02 | 82% |
| UEFA C. League 2004-2005 | EA | 04/05 | 87% |
| Virtua Striker 3 | Sega | 08/02 | 67% |

## JUMP & RUN

**Donkey Kong Jungle Beat**
Dank innovativer Steuerung das beste Jump & Run für den Cube.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Billy Hatcher and the … | Atari | 12/03 | 78% |
| Carmen Sandiego | Acclaim | 06/04 | 70% |
| Castleween | Wanadoo | 06/03 | 49% |
| Crash Bandicoot: Der Zorn … | Vivendi | 10/02 | 83% |
| Der Hobbit | Vivendi | 01/04 | 76% |
| Donald Duck: Phantomias | Ubisoft | 01/03 | 68% |
| Donald Duck: Quack Attack | Ubisoft | 05/02 | 70% |
| Donkey Kong Jungle Beat | Nintendo | 03/05 | 88% |
| Dr. Muto | Konami | 04/03 | 75% |
| Kao the Kangaroo Round 2 | JoWooD Prod. | 01/05 | 78% |
| Lemony Snicket: Rätselhafte E. | Activision | 04/05 | 74% |
| Looney Tunes: Back in Action | EA | 01/04 | 70% |
| Pac-Man World 2 | EA | 05/03 | 72% |
| Robots Vivendi | Universal | 05/05 | 71% |
| Scooby-Doo! Fluch der … | THQ | 06/04 | 67% |
| Shrek 2 | Activision | 08/04 | 80% |
| Sonic Adventure 2: Battle | Atari | 05/02 | 81% |
| Sonic Adventure DX | Atari | 08/03 | 59% |
| Sonic Heroes | Atari | 03/04 | 83% |
| Sonic Mega Collection | Atari | 05/03 | 83% |
| SpongeBob Schwammkopf | THQ | 02/05 | 79% |
| Spyro: A Hero's Tail | Atari | 13/04 | 80% |
| Tak und die Macht des Juju | THQ | 04/04 | 83% |
| Tak und der Stab der Träume | THQ | 04/05 | 83% |
| Ty the Tasmanian Tiger | EA | 01/03 | 61% |
| Ty the Tasmanian Tiger 2 | EA | 13/03 | 74% |
| Vexx | Acclaim | 04/03 | 74% |
| Wallace & Gromit in … | Acclaim | 02/04 | 72% |
| Zapper | Atari | 04/03 | 76% |

## GESCHICKLICHKEIT

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Bomberman Generation | Vivendi | 12/02 | 74% |
| Disney's Magical Mirror | Nintendo | 10/02 | 70% |
| Disney Party | EA | 11/03 | 53% |
| Donkey Konga | Nintendo | 11/04 | 89% |
| Eggo Mania | Kemco | 09/02 | 80% |
| Puyo Pop Fever | Atari | 04/04 | 78% |
| Super Bust-A-Move All Stars | Ubisoft | 11/03 | 76% |
| Super Monkey Ball | Atari | 05/02 | 81% |
| Super Monkey Ball 2 | Atari | 04/03 | 84% |
| Tetris Worlds | THQ | 11/02 | 60% |
| Wario Ware | Nintendo | 10/04 | 70% |
| Worms Blast | Ubisoft | 11/02 | 64% |
| Zoo Cube | Acclaim | 08/02 | 66% |

## TRENDSPORT

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| 1080° Avalanche | Nintendo | 01/04 | 78% |
| Aggressive Inline | Acclaim | 09/02 | 89% |
| Big Air Freestyle | Atari | 11/02 | 53% |
| BMX XXX | Acclaim | 02/03 | 69% |
| Dark Summit | THQ | 06/02 | 83% |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | Acclaim | 05/02 | 78% |
| Disney Sports Skateboarding | Konami | 04/03 | 45% |
| Disney's Extreme Skate … | Activision | 10/03 | 83% |
| Evolution Skateboarding | Konami | 04/03 | 53% |
| Evolution Snowboarding | Konami | 04/03 | 62% |
| Kelly Slater's Pro Surfer | Activision | 12/02 | 78% |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | Activision | 12/02 | 75% |
| SSX 3 | EA | 01/04 | 89% |
| SSX Tricky | EA | 08/02 | 84% |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | 05/02 | 88% |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 01/03 | 88% |
| Tony Hawk's Underground | Activision | 01/04 | 90% |
| Tony Hawk's Underground 2 | Activision | 12/04 | 91% |
| Whirl Tour | Vivendi | 03/03 | 75% |

## LOW BUDGET

**Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:**

**Metroid Prime**
Das fulminante Shooter-Spektakel ist für unter 30 Euro zu haben.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Beyond Good & Evil | Ubisoft | 04/04 | 89% |
| HdR: Die Rückkehr des Königs | EA | 12/03 | 83% |
| Die Hard Vendetta | Vivendi | 12/02 | 86% |
| Die Sims brechen aus | EA | 01/04 | 86% |
| Enter the Matrix | Atari | 06/03 | 75% |
| FIFA Football 2003 | EA | 12/02 | 83% |
| FIFA Football 2004 | EA | 12/03 | 85% |
| Findet Nemo | THQ | 12/03 | 69% |
| Harry Potter: Quidditch WM | EA | 01/04 | 71% |
| James Bond 007: Alles oder … | EA | 03/04 | 85% |
| James Bond 007: Nightfire | EA | 01/03 | 85% |
| Judge Dredd | Vivendi | 02/04 | 57% |
| Luigi's Mansion | Nintendo | 05/02 | 86% |
| Mario Party 4 | Nintendo | 12/02 | 74% |
| Mario Party 5 | Nintendo | 01/04 | 75% |
| Medal of Honor: Frontline | EA | 01/03 | 87% |
| Metroid Prime | Nintendo | 04/03 | 94% |
| Minority Report | Activision | 05/03 | 54% |
| Mission: Impossible | Atari | 05/03 | 80% |
| Mortal Kombat: DA | Konami | 03/03 | 82% |
| Need for Speed Underground | EA | 12/03 | 84% |
| Pikmin | Nintendo | 07/02 | 88% |
| Pokémon Channel | Nintendo | 05/04 | 78% |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | Ubisoft | 03/03 | 89% |
| Resident Evil Zero | Capcom | 03/03 | 89% |
| Serious Sam: Next Encounter | Take 2 | 06/04 | 72% |
| Sonic Adventure 2: Battle | Atari | 05/02 | 81% |
| Sonic Heroes | Atari | 03/04 | 83% |
| Soul Calibur II | Nintendo | 10/03 | 90% |
| SpongeBob: Battle for … | THQ | 04/04 | 70% |
| Starfox Adventures | Nintendo | 12/02 | 91% |
| Super Mario Sunshine | Nintendo | 10/02 | 91% |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 07/02 | 85% |
| World Racing | TDK | 03/04 | 73% |
| XGRA | Acclaim | 01/04 | 83% |
| XIII | Ubisoft | 12/03 | 88% |
| Zelda: The Wind Waker | Nintendo | 05/03 | 95% |

## RENNSPIELE

**Burnout 2**
Wer mal so richtig crashen will, sollte zu *Burnout 2* greifen.

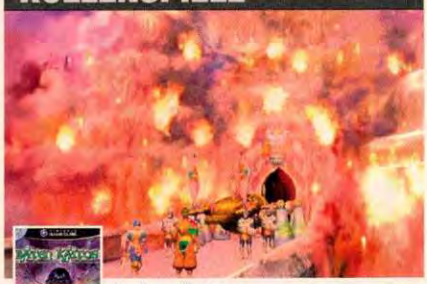
| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| 18 Wheeler American Pro ... | Acclaim | 06/02 | 72% |
| ATV: Quad Power Racing 2 | Acclaim | 03/03 | 80% |
| Big Mutha Truckers | Empire | 11/03 | 79% |
| Burnout | Acclaim | 05/02 | 85% |
| Burnout 2 | Acclaim | 06/03 | 88% |
| Cel Damage | EA | 05/02 | 65% |
| Crash Nitro Kart | Vivendi | 01/04 | 76% |
| Crazy Taxi | Acclaim | 05/02 | 85% |
| Dakar 2 | Acclaim | 04/03 | 69% |
| Driven | Ubisoft | 05/02 | 69% |
| Drome Racers | EA | 11/03 | 77% |
| Extreme-G 3 | Acclaim | 05/02 | 81% |
| F1 2002 | EA | 09/02 | 77% |
| F1 Career Challenge | EA | 08/03 | 77% |
| Freakstyle | EA | 11/02 | 85% |
| F-Zero GX | Nintendo | 12/03 | 91% |
| Hot Wheels: Velocity X | THQ | 01/03 | 58% |
| Jeremy McGrath ... | Acclaim | 07/02 | 40% |
| Mario Kart: Double Dash!! | Nintendo | 12/03 | 89% |
| Micro Machines Explosion | Atari | 03/03 | 74% |
| MX Superfly | THQ | 11/02 | 80% |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | EA | 12/02 | 75% |
| Need for Speed Underground | EA | 12/03 | 84% |
| Need for Speed Underground 2 | EA | 13/04 | 87% |
| Pro Rally 2002 | Ubisoft | 11/02 | 76% |
| R: Racing | EA | 04/04 | 72% |
| Rally Championship | Bigben | 04/03 | 67% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 10/02 | 82% |
| Speed Challenge | Ubisoft | 11/02 | 68% |
| Speed Kings | Acclaim | 08/03 | 76% |
| Spy Hunter | Konami | 08/02 | 69% |
| Starsky & Hutch | Empire | 11/03 | 70% |
| Street Racing Syndicate | Nintendo | 05/05 | 70% |
| SX Superstar | Acclaim | 08/03 | 61% |
| The Italian Job | Eidos | 02/04 | 67% |
| The Simpsons: Hit & Run | Vivendi | 12/03 | 78% |
| The Simpsons: Road Rage | EA | 05/02 | 70% |
| V-Rally 3 | Atari | 07/03 | 73% |
| Wave Race: Blue Storm | Nintendo | 05/02 | 87% |
| World Racing | TDK | 03/04 | 73% |
| Wreckless | Activision | 01/03 | 76% |
| XGRA | Acclaim | 01/04 | 83% |

## WRESTLING

**WWE: Day of Reckoning**
Immer noch die absolute Referenz für alle Wrestling-Fans.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Def Jam Vendetta | EA | 07/03 | 80% |
| Legends of Wrestling | Acclaim | 07/02 | 56% |
| Legends of Wrestling 2 | Acclaim | 04/03 | 70% |
| WWE: Day of Reckoning | THQ | 11/04 | 86% |
| WWE Wrestlemania XIII | THQ | 11/02 | 73% |
| WWE Wrestlemania XIX | THQ | 10/03 | 80% |

## ROLLENSPIELE



**Baten Kaitos**
Umfangreiches und dazu wunderschön gezeichnetes Rollenspiel.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Baldur's Gate: Dark Alliance | Vivendi | 04/03 | 84% |
| Baten Kaitos | Nintendo | 05/05 | 86% |
| Der Herr der Ringe: Das dritte ... | EA | 13/04 | 83% |
| Evolution Worlds | Ubisoft | 03/03 | 63% |
| Final Fantasy: CC | Nintendo | 04/04 | 88% |
| Gladius | Activision | 02/04 | 83% |
| Lost Kingdoms | Activision | 08/02 | 83% |
| Lost Kingdoms 2 | Activision | 06/03 | 83% |
| MegaMan X: Command Mission | Capcom | 13/04 | 80% |
| Paper Mario 2 | Nintendo | 13/04 | 90% |
| Pokémon Colosseum | Nintendo | 02/04 | 90% |
| PSO: Episode I & II | Atari | 04/03 | 82% |
| Skies of Arcadia Legends | Atari | 06/03 | 88% |
| Summoner 2 | THQ | 04/03 | 83% |
| Tales of Symphonia | Namco | 13/04 | 89% |
| X-Men Legends | Activision | 12/04 | 82% |
| Yu-Gi-Oh! Königreich ... | Konami | 01/05 | 60% |

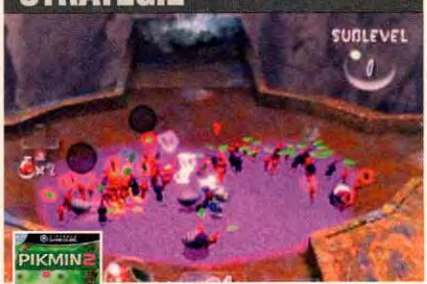
## SIMULATION

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Animal Crossing | Nintendo | 11/04 | 89% |
| Die Sims | EA | 05/03 | 85% |
| Die Sims brechen aus | EA | 01/04 | 86% |
| Die URBZ: Sims in the City | EA | 01/05 | 80% |
| Harvest Moon | Ubisoft | 05/04 | 78% |

## SPORT (SONSTIGES)

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Ace Golf | Eidos | 12/02 | 78% |
| Beach Spikers | Atari | 10/02 | 85% |
| ESPN Int. Winter Sports | Konami | 05/02 | 74% |
| Fight Night Round 2 | EA | 05/05 | 85% |
| Harry Potter: Quidditch WM | EA | 01/04 | 71% |
| Knockout Kings 2003 | EA | 02/03 | 82% |
| Mario Golf: Toadstool Tour | Nintendo | 07/04 | 81% |
| Mario Power Tennis | Nintendo | 03/05 | 89% |
| Outlaw Golf | TDK | 08/03 | 70% |
| Pro Tennis WTA Tour | Konami | 11/02 | 55% |
| Ribbit King | Atari | 12/04 | 64% |
| Rocky | Rage | 12/02 | 84% |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | EA | 11/03 | 89% |
| Tiger Woods PGA Tour 2005 | EA | 11/04 | 90% |

## STRATEGIE



**Pikmin 2**
Im zweiten Teil begeistern die Pikmin mit einem Zweispieler-Modus.

| TITEL | HERSTELLER | AUSGABE | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Doshin the Giant | Nintendo | 10/02 | 80% |
| Future Tactics | JoWooD | 01/05 | 73% |
| Goblin Commander | Bigben | 05/04 | 80% |
| Phantasy Star Online III | Revolution | 07/04 | 86% |
| Pikmin | Nintendo | 07/02 | 88% |
| Pikmin 2 | Nintendo | 11/02 | 90% |

## GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

| TITEL | HERST. | AUSGABE | % |
|---|---|---|---|
| **ACTION** | | | |
| Metroid Zero Mission | Nintendo | 04/04 | 90% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | | |
| Zelda: The Minish Cap | Nintendo | 13/04 | 93% |
| **ADVENTURE** | | | |
| Hamtaro: Ham Ham Heart ... | Nintendo | 08/03 | 83% |
| **BEAT 'EM UP** | | | |
| Super Street Fighter II Turbo | Ubisoft | 11/01 | 85% |
| **EGO-SHOOTER** | | | |
| Doom II | Activision | 02/03 | 87% |
| **FUSSBALL** | | | |
| FIFA Football 2005 | Electronic Arts | 13/04 | 87% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | | |
| Pokémon Pinball: R & S | Nintendo | 12/03 | 85% |
| **JUMP & RUN** | | | |
| Super Mario World | Nintendo | 04/02 | 92% |
| **MUSIC/ENTERTAINMENT** | | | |
| Pocket Music | Ubisoft | 03/02 | 70% |
| **RENNSPIEL** | | | |
| Top Gear Rally | Nintendo | 12/03 | 90% |
| **ROLLENSPIEL** | | | |
| Golden Sun: Die vergessene ... | Nintendo | 10/03 | 89% |
| **SIMULATION** | | | |
| Harvest Moon: Friends of ... | Ubisoft | 02/04 | 90% |
| **SPORT (SONSTIGE)** | | | |
| Virtua Tennis | Atari | 03/03 | 86% |
| **STRATEGIE** | | | |
| Fire Emblem | Nintendo | 09/04 | 91% |
| **TRENDSPORT** | | | |
| Tony Hawk's Underground 2 | Activision | 13/04 | 92% |
| **WRESTLING** | | | |
| WWF Road to Wrestlemania | THQ | 12/01 | 70% |

## NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

| TITEL | HERST. | AUSGABE | % |
|---|---|---|---|
| **RENNSPIEL** | | | |
| Asphalt Urban GT | Ubisoft | 02/05 | 72% |
| **SIMULATION** | | | |
| Die URBZ: Sims in the City | EA | 02/05 | 70% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | | |
| Mr. Driller | Mamco | 02/05 | 60% |
| Ping Pals | THQ | 02/05 | 19% |
| Polarium | Nintendo | 02/05 | 88% |
| Project Rub | Nintendo | 02/05 | 81% |
| Wario Ware Touched! | Nintendo | 02/05 | 87% |
| Zoo Keeper | Nintendo | 03/05 | 81% |
| **ACTION** | | | |
| Retro Atari Collection | Atari | 05/05 | 70% |
| **JUMP & RUN** | | | |
| Robots | Vivendi Universal | 03/05 | 70% |
| Rayman DS | Ubisoft | 04/05 | 83% |
| Super Mario 64 | Nintendo | 02/05 | 88% |
| **SPORT** | | | |
| Tiger Woods PGA Tour 2005 | EA | 02/05 | 58% |

Rayman DS

Polarium

INFO-CENTER

# DIE REDAKTION

**HANS IPPISCH**
35, REDAKTIONSDIREKTOR

Freut sich mächtig über den Erfolg des Nintendo DS in Europa und fragt sich, ob Nintendo wirklich eine Revolution anzetteln kann.

**FABIAN SLUGA**
25, LEITENDER REDAKTEUR

Ist schon gespannt wie ein Flitzebogen, was die Hersteller auf der E3 so alles zeigen werden. Wie soll man es bloß schaffen, auf alles einen Blick zu werfen?

**UDO CRNJAK**
27, REDAKTEUR

Findet seine Wohnung im ländlichen Bad Windsheim total super – Kneipen, Restaurants und eine 24h-Videothek. Und alles in zwei Minuten zu Fuß zu erreichen. Hehe!

**HEINRICH LENHARDT**
40, USA-KORRESPONDENT

Bereitet sich auf *Nintendogs* vor, indem er einen Dackelwelpen-Wurf aus dem Bekanntenkreis hütet. Nur haben die kleinen Schnuffis keinen Ausschaltknopf ...

**SASCHA DOWIDAT**
28, FREIER MITARBEITER

Trommelte sich mit *Donkey Konga 2* die Hände wund und zog durch die konstante „Trommelbelästigung" den Hass der gesamten Redaktion auf sich. „Steinigt ihn!!"

**YVES NAWROTH**
21, REDAKTIONSASSISTENT

Interessiert sich in letzter Zeit immer mehr für den Nintendo DS. Die Hardware, die Spiele, so viele Möglichkeiten. Lange dauert es nicht mehr, dann kauft er sich einen.

**LARS KROMAT**
NOCH 31, LAYOUT

Freut sich doch sehr, dass er in diesem Monat nun endlich 32 Jahre alt wird. 32, super, toll, grandios ... nun sind es ja nur noch 18 Jahre bis zum 50sten. Juchu!

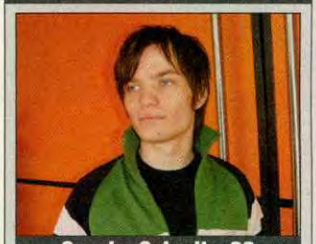
**FLORIAN HANNICH**
21, LAYOUT

Donnerstag, 21. April. Rötlich scheint die Sonne durch das Geäst der Bäume. Eine kleine Wolke zieht über den Horizont. Da schnuppert ein Hund an einer Blume ...

**WOJTEK PRUCHNICKI**
24, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Hat momentan mal wieder ein grandioses Hoch. Ihm geht's tatsächlich sogar so gut, dass er überlegt, sich endlich einen Prinz Albert stechen zu lassen.

## REDAKTIONSVERHÖR



**Sascha Schmitz, 22**

**An dieser Stelle wollen wir euch unseren Praktikanten Sascha vorstellen. Neben seinem Enthusiasmus hat er die Redakteure vor allem durch sein Kampfgeschrei bei *Mario Power Tennis* verwundert. Da hat ihn Udo in regelmäßigen Abständen deklassiert. (Anmerkung von Udo: Mach dir nichts draus, irgendwann schlägst du mich ... NOT.)**

**Was muss man denn verbrochen haben, um Praktikant im Computec-Verlag zu werden?**

Sascha ist eigentlich Student. Momentan studiert er Medienwissenschaften, Neuere Deutsche Literatur und Japanologie an der Universität Bonn. Da er sich schon seit seiner Kindheit mit Videospielen beschäftigt hatte und an mehreren Online-Projekten beteiligt war, bewarb er sich bei uns einfach als Praktikant.

**Moment, was macht man denn als Praktikant bei Computec?**

Er schreibt tatsächlich Artikel! In erster Linie für die N-ZONE, aber auch für PLAYZONE und XBOX-ZONE verfasst er Tests und Previews, DVD-Beiträge und sogar eine Komplettlösung. Er soll ja auch einen möglichst umfassenden Einblick in den Alltag eines Spieleredakteurs gewinnen. Dafür hat er jetzt wunde Fingerkuppen vom Tippen.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

## UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

**SUPER** Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

**SEHR GUT** Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

**GUT** Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

**OK** Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

**SCHWACH** Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

**SCHLECHT** Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

# TESTÜBERSICHT

## SPIEL DES MONATS: DONKEY KONGA 2

Donkey Kong ist zurück und hat jede Menge neue Songs im Gepäck. Also Trommeln rausgeholt und losgeklopft! Der zweite Teil der affigen Percussion-Simulation überzeugt mit erstklassiger Musikauswahl und läuft besonders im Mehrspieler-Modus zu absoluter Hochform auf. Fans abgefahrener Spielprinzipien freuen sich über den

TEST AB SEITE 44

**Hersteller:** Nintendo
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | EINZEL |
|---|---|---|
| 65% | 82% | 89% / 72% |

## ACTION

### ASTRO BOY: OMEGA ...

... *Factor.* Hinter der Versoftung der bekannten Anime-Serie stecken die Shooter-Experten von Treasure und entfachen ein Feuerwerk der Extraklasse. Freunde gepflegter Actionspiele blättern zum

TEST AUF SEITE 62

**Hersteller:** THQ
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 85% | 82% | –% | 87% |

### STAR WARS EPISODE ...

... *III: Revenge of the Sith.* In der Rolle von Anakin Skywalker oder Obi-Wan Kenobi vernichtet ihr mit Laserschwert-Combos angreifende Feinde oder fliegt in actiongeladenen Flugpassagen durchs All.

TEST AB SEITE 52

**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 6. Mai **Preis:** Ca. € 35,-

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 58% | 84% | 70% | 63% |

### STAR WARS EPISODE ...

... *III: Revenge of the Sith.* Auch auf dem Game Boy Advance bekommen Hobby-Jedis die Chance, die Geschichte des dritten Teils nachzuspielen. Zeitweise müsst ihr die Macht benutzen, um vorwärts zu kommen.

TEST AUF SEITE 60

**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 6. Mai **Preis:** Ca. € 35,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 60% | 35% | 60% | 61% |

### LEGO STAR WARS

Eidos überrascht alle *Star Wars*-Fans mit einem tollen Action-Abenteuer. Schlüpft in die Rolle von Anakin Skywalker, Lady Amidala oder Qui-Gon Jinn und kämpft gegen die dunkle Seite der Macht!

TEST AUF SEITE 61

**Hersteller:** Eidos
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 35,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 82% | 84% | –% | 79% |

## ACTION-ADVENTURE

### BOKTAI 2: SOLAR BOY ...

... *Django.* Erneut zieht ihr als Vampirjäger in die Schlacht. Diesmal nicht nur mit Solar Gun, sondern auch mit vielen neuen Waffen. Der innovative Solarsensor funktioniert hervorragend und vermittelt eine neue Spielerfahrung.

TEST AUF SEITE 58

**Hersteller:** Konami
**Termin:** Ende Mai **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 81% | 77% | 74% | 88% |

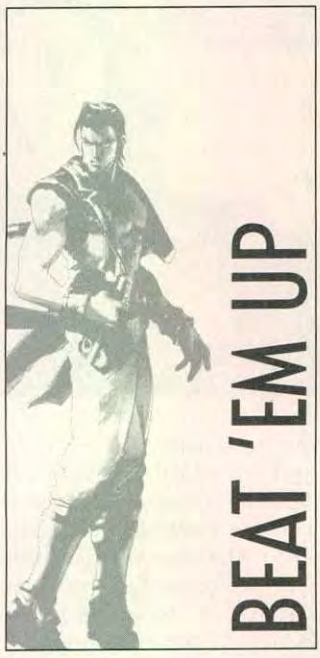
### LEGO BIONICLE ...

... *– Labyrinth der Schatten.* Schlüpft in die Rolle von sechs Toa-Metru-Helden und befreit die Unterwelt. Ihr tragt rundenbasierte Kämpfe aus, nutzt die speziellen Fähigkeiten der Helden und wechselt ständig zwischen ihnen hin und her, um alle Rätsel zu lösen.

**Hersteller:** THQ
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 71% | 74% | 68% | 72% |



## BEAT 'EM UP

### DRAGON BALL Z ...

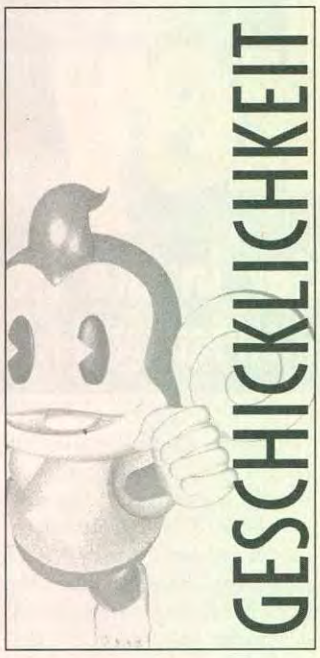
... *Budokai 2. Dragon Ball*-Fans dürfen sich freuen: Die Beat-'em-Up-Serie geht in die nächste Runde. In *Budokai 2* trefft ihr auf zahlreiche Charaktere der Serie und duelliert euch in unzähligen Zweikämpfen.

TEST AB SEITE 48

**Hersteller:** Atari
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 60% | 78% | 75% | 72% |



## GESCHICKLICHKEIT

### PAC-PIX

Pac-Man kann innovativ sein? Durchaus, wenn man seinen Pac-Man zuerst selbst zeichnen muss und ihn dann mit dem Stylus durch Labyrinthe schickt. Leider bietet *Pac Pix* auf Dauer nur wenig Abwechslung.

TEST AUF SEITE 54

**Hersteller:** Nintendo
**Termin:** Mai **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 35% | 66% | –% | 80% |

### PUYO POP FEVER

In *Puyo Pop Fever* müsst ihr verschiedenfarbige Blasen am unteren Bildschirmrand stapeln und mindestens vier gleichfarbige aneinander reihen, damit sich diese in Wohlgefallen auflösen. Vor allem mit einem menschlichen Mitspieler eine Riesengaudi.

**Hersteller:** THQ
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 52% | 59% | 80% | 78% |

### YOSHI'S TOUCH & GO

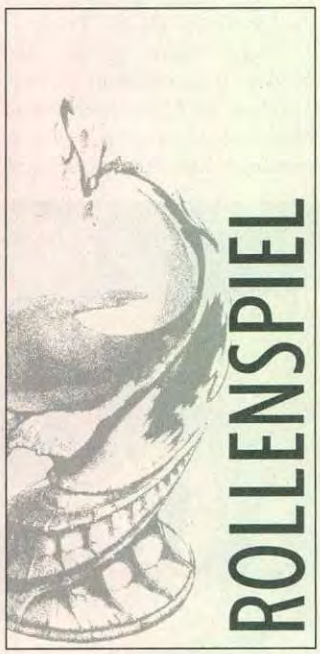
Innovation, die zweite! Nintendo überzeugt auch beim Geschicklichkeitstest um den kleinen Dino Yoshi und Baby Mario mit einem innovativen Gameplay: Mit dem Stylus führt ihr das Duo heil zum Ziel und weicht Gegnern aus.

TEST AB SEITE 50

**Hersteller:** Nintendo
**Termin:** 6. Mai **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 67% | 65% | 73% | 77% |



## ROLLENSPIEL

### KINGDOM HEARTS: ...

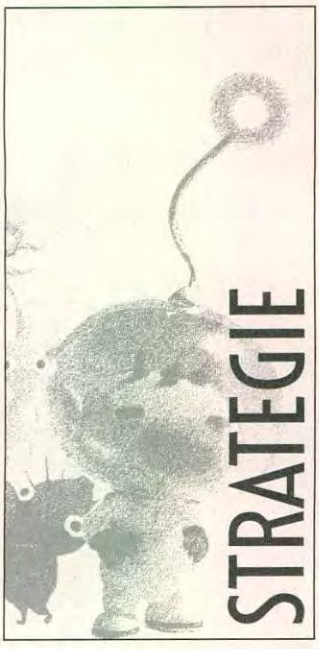
... *Chain of Memories*. Endlich erscheint der charmante Mix aus einer epischen Geschichte à la *Final Fantasy* und dem traumhaften Szenario mit Disney-Charakteren auch für den GBA. Rollenspiel-Fans blättern zum

TEST AB SEITE 56

**Hersteller:** Nintendo
**Termin:** 6. Mai **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 90% | 87% | 75% | 85% |



## STRATEGIE

### DUEL MASTERS 2: KAIJUDO SHOWDOWN

Freunde gepflegter Kartenkämpfe dürfen jetzt auch in *Duel Masters 2: Kaijudo Showdown* gegeneinander antreten, um der Beste aller Duellanten zu werden. Ihr startet mit zwei Kartendecks und tretet gegen Kids auf der Straße oder stärkere Kämpfer in großen Turnieren an. Die gewonnene Kohle wird sofort in neue Karten investiert, von denen es über 300 Stück zu kaufen oder zu tauschen gibt. Damit ihr den Überblick nicht verliert, hilft euch ein Mini-Computer, der euer Deck verwaltet, Mails empfängt und viele Tipps parat hat. *Duel Masters*-Fans greifen zu.

**Hersteller:** Atari
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 65% | 68% | 72% | 70% |

### YU-GI-OH! DER TAG...

... des Duellanten World Championship Tournament 2005. Das Spiel zur diesjährigen *Yu-Gi-Oh!*-Weltmeisterschaft. Fans werden sich besonders an den über 1.000 Karten und den neuen Computergegnern erfreuen.

TEST AUF SEITE 59

**Hersteller:** Konami
**Termin:** Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 72% | 71% | 79% | 75% |

# Donkey Konga 2

## Jetzt wird wieder in die Hände geklatscht – bis den Nachbarn endgültig das Trommelfell platzt.

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Klatschen, trommeln, eins, zwei, drei! Im letzten Jahr sorgte kaum ein Geschicklichkeitspiel für mehr Aufsehen als *Donkey Konga*. Auf den ersten Blick trauten viele Spieler dem wilden Trommelspaß nicht, nur um wenige Minuten später in meditativer Ekstase zu versinken, als wollten sie mit dem Getrommel Tote wecken. Trommeln? Richtig, aber nicht auf dem herkömmlichen Standard-GameCube-Controller (den ihr allerdings auch benutzen könnt), sondern auf den mitgelieferten Bongo-Controllern, die im Stil von Donkey Kongs geliebten Fässern gestaltet sind. Nach dem großen Erfolg des ersten Teils liefert Nintendo nun neues musikalisches Futter nach – *Donkey Konga 2: Hit Song Parade*. Wer nur ansatzweise musikalisch ist, mit alternativen Controllern etwas anfangen kann oder öfter in geselliger Runde spielt, kommt an *Donkey Konga* einfach nicht vorbei. Schon die witzigen Bongos sind einen Lacher wert, aber wer sich erst mal die Bongos zwischen die Beine geklemmt hat und lostrommelt, kommt aus dem Schmunzeln nicht mehr heraus.

### TROMMELN FÜR ANFÄNGER

Dabei ist das Spielprinzip einfach und durchaus intuitiv. Auf einem Förderband laufen kreisförmige Symbole von rechts nach links über den Bildschirm, die am Ende durch gezieltes Klatschen und Trommeln eliminiert werden müssen. Ein gelber Kreis verlangt dabei nach einem gezielten Schlag auf die linke Trommel, bei einem roten Kreis solltet ihr auf die rechte Trommel schlagen, während ein lila Kreis einen Schlag auf beide Trommeln gleichzeitig vorschreibt. Erscheint ein silberner Stern, müsst ihr feste

GENAU Je exakter ihr trommelt, desto mehr Münzen gibt es zu gewinnen.

in die Hände klatschen. Lang gezogene, farbige Symbole erfordern spezielle Trommelmanöver, die ein wildes Schlagfeuerwerk oder eine Klatschorgie – je nach Farbe – nach sich ziehen. Klingt also eigentlich recht einfach, wenn der Teufel nicht im Detail liegen würde.

Während in anderen Musikspielen wie *Dance Dance Revolution* (in Japan ist für den GameCube *Dance Dance Revolution* mit Mario bereits angekündigt) oder *Singstar* die Performance wie Klatschen und Trommeln im Takt zwingend notwendig ist, führt dies in *Donkey Konga* nicht immer zum Ziel. Ursache ist das Spielkonzept selbst. *Donkey Konga* ist eine Percussion-Simulation, das heißt, viele der Schläge werden im Off-Beat, also genau zwischen den eigentlichen Beats bzw. Taktschlägen, geklatscht oder getrommelt. Warum denn das? Ganz einfach! Rhythmus-Instrumente unterstützen die Melodie, folgen dieser aber selten. Dies wird bei so manchem Spieler anfangs für Verwirrung sorgen. Wer den Bogen aber einmal raus hat, wird mit einem gelungenen Klangerlebnis belohnt, da die Abstimmung zwischen Melodie und eurer Rhythmus-Untermalung perfekt gelungen ist. Dies wird aber erst bei einer sehr guten Performance deutlich.

### HITS AM LAUFEN BAND

Im Unterschied zum ersten Teil von *Donkey Konga* finden sich noch mehr Bestseller, die im Original von bekannten Künstlern wie REM, Pink oder auch Britney Spears gesungen werden. Die einzelnen Stücke kommen zwar nicht immer in ihrer jeweiligen Originalfassung vor, sondern wurden neu eingespielt, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Wieder ist für jeden Geschmack etwas dabei, sodass jeder seinen Lieblingssong finden dürfte – angefangen von Latino-Rhythmen, Popsongs und Soundtracks aus Videospielen über Klassik und Dance bis hin zu Rock. Tschaikowskys „Nussknackersuite" will getrommelt werden, Ausschnitte aus „Carmen" warten auf rhythmische Untermalung und sogar Technofans werden mit dem Stück „Contact" ihre wahre Freude haben. Wer auf etwas peppigere Sachen steht, trommelt „La Bamba", „Mr. Boombastic" oder geht mit „Runaway Train" eher den rockigen Balladen nach. Nintendo-Fans werden sich über das *Mario Bros. 3*-Thema freuen oder Melodien aus *Pokémon* und *F-Zero* wiedererkennen.

Im Einzelspieler-Modus wollen in den Schwierigkeitsgraden Schimpanse, Primat und Gorilla alle Songs perfekt getrommelt werden. Je besser eure Performance, desto mehr Münzen erhaltet ihr am Ende des Songs. Mit diesem Zahlungsmittel dürft ihr in der Einkaufsmeile richtig shoppen gehen. Die hart verdienten Taler werden entweder für neue Lieder im Gorilla-Modus ausgegeben oder ihr rüstet eure Bongos mit neuen Klängen wie Hupen, Gongs und einem Lachsack auf, die allerdings mitunter ziemlich nervig sind.

INFO WORAUF MUSS ICH ACHTEN?

# Trommeln leicht gemacht

**Anfänger haben es zwar dank moderatem Schwierigkeitsgrad nicht schwer, könnten aber ob der vielen Anzeigen etwas überfordert sein.**
**Wir verraten euch, worauf ihr am besten achten solltet, und was die Anzeigen aussagen.**

Während des Liedes laufen von rechts nach links verschiedene Symbole über den Bildschirm. Je nach Symbol müssen bestimmte Klatsch- oder Trommelmanöver durchgeführt werden. Je besser ihr seid, desto längere Combos ertrommelt ihr und bekommt dadurch wertvolle goldene Münzen, die im Shop gegen neue Songs oder Bongoklänge eingetauscht werden dürfen.

**1 GESCHAFFT-ANZEIGE** An dem farbigen Balken erkennt ihr, wann ein Song als „geschafft" gilt.

**2 KOMBO-ANZEIGE** An dieser Zahl erkennt ihr, wie viele Schläge ihr ohne Fehler hintereinander richtig getrommelt habt.

**3 SCHLAGPUNKT** Genau an dieser Stelle müsst ihr die entsprechende Aktion (Klatschen/Trommeln) ausführen.

**4 MONEY, MONEY** Die Anzeige verrät euch, wie viele Münzen ihr bisher in diesem Lied gewonnnen habt.

**5 PUNKTZAHL** Je besser ihr trommelt, desto höher sind eure Punkte am Ende des Liedes.

**MARATHON** Wenn ihr gut seid, spielt ihr alle Stücke nacheinander durch.

**SIMULTAN** Im Vierspieler-Modus wird auch Synchronität bewertet.

**LUSTIG** Wer im Zweispieler-Modus gewinnt, spielt eine Runde Emblemory.

**RHYTHMUS** Der erste Spieler trommelt andere Schläge als der Rest der Band.

**EINFACH** Im Primaten-Modus gibt es nur wenige Noten.

**INFO** **SONGLISTE**

# Pump up the Volume!

**Donkey Konga 2 bietet über 30 neue Tracks. Wozu ihr abtrommeln könnt, zeigt euch unsere Songliste:**

**POP:**
- All Star
- Are you ready for love
- Boombastic
- Breaktfast at Tiffany's
- Enjoy the Silence
- I'm a slave for you
- Losing my Religion
- Don't let me get me
- Runaway Train
- Shiny Happy People
- Sidewalks
- Trouble

**DISCO:**
- Jungle Boogie
- That's the way I like it

**KLASSIK:**
- Eine kleine Nachtmusik
- Havanaise
- Nussknackersuite
- Wilhellm Tell

**VIDEOSPIELE:**
- Donkey Konga 2
- Green Greens
- Mute City
- Pokémon-Thema
- Super Mario Bros. 3.

**LATIN:**
- Don't let me be misunderstood
- La Bamba
- La Cucaracha

**DANCE:**
- Contact

**ROCK:**
- Drive
- I don't want to know
- I just wanna Live
- Mansize Rooster
- Predictable
- Pumping on your stereo

**EXTRAS** Wenn ihr gegeneinander spielt, könnt ihr mit bestimmten Schlägen die Slotmaschine stoppen.

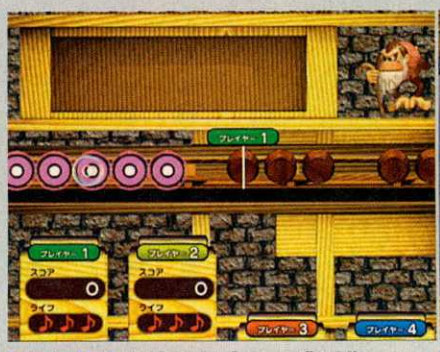
**BEWERTUNG** Nach jedem Lied gibt es eine Einstufung – je nachdem, wie gut ihr getrommelt habt.

**INFO** **MEHRSPIELER-MODUS**

# Viel Spaß mit massig Trommeln

**Auch im zweiten Teil darf in Minispielen wieder kräftig auf die Trommeln gehauen werden.**

*Donkey Konga 2* unterscheidet sich neben der Songauswahl auch in den Minispielen von seinem Vorgänger. Wir verraten euch, welche Spiele ihr mit mehreren Freunden trommeln dürft und was sich genau dahinter verbirgt.



**BONGOMATH** In einer Art Senso müsst ihr Trommelmuster auswendig nachtrommeln.

**FÄSSER FATAL** Symbole fallen von oben herab und müssen weggetrommelt werden.

## DEUTSCHE SPRACHAUSGABE INKLUSIVE

*Donkey Konga 2* kann durch eine bunte Optik und viele kleine Details auch das Auge erfreuen, wenn ihr denn überhaupt in der Lage seid, bei dem hektischen Getrommel noch auf die Hintergründe zu achten. Schöne Schneelandschaften oder nächtliche Städte, bei denen der Mond im Hintergrund zu erkennen ist, kleine Flugzeuge, die durchs Bild fliegen, und hübsche Lichteffekte können gefallen, reizen die Hardware aber nicht aus. Dafür ist die Musik allererste Sahne, denn die Musikauswahl und die deutsche Sprachausgabe sind sehr gut gelungen.

## GENIALER ZWEITER TEIL?

Man könnte meinen, *Donkey Konga 2* wäre der perfekte Nachfolger. Ich bin geteilter Meinung. Die Musikauswahl ist noch besser als beim Vorgänger und auch Einsteiger kommen dank moderatem Schwierigkeitsgrad schnell zu Erfolgserlebnissen. Hier liegt aber vielleicht auch das größte Manko: *Donkey Konga 2* ist für Einsteiger zwar ideal, wer aber schon den Vorgänger gespielt hat und die Trommeln perfekt beherrscht, wird erst bei den schwierigeren Liedern im Primaten-Modus ansatzweise gefordert. Nach einer kurzen Eintrommelphase ist selbst für Profis der im Original wesentlich schwierigere Gorilla-Modus keine wirkliche Herausforderung mehr und die Motivation sinkt. Im Concert-Modus entwickelt sich der Trommelspaß mit bis zu vier Spielern dennoch zur absoluten Spaßgranate und bringt jede noch so lahme Party in Schwung. Wer dann noch etwas Abwechslung braucht, versucht sich mit rhythmusbegeisterten Freunden an den Minispielen „Fässer Fatal" und „Bongomat" (siehe Extrakasten). Aufgrund der sehr gelungenen Songauswahl, die mehr Abwechslung verspricht als der Vorgänger, und der witzigen neue Minispiele ist *Donkey Konga 2* damit sicherlich ein lautes, aber geniales Spiel für die ganze Familie.

SASCHA DOWIDAT

## DETAIL-CHECK DONKEY KONGA 2

# Trommelwirbel

**Welcher Teil ist denn nun besser? Gute Frage, die wir euch in unserem Detailcheck gerne beantworten.**

### DONKEY KONGA 2

**UMFANG** ★★★★½

**Spielmodi:** Ihr könnt alleine oder zu mehreren Trommlern antreten. Freestyle-Modus und Minispiele sind erneut wieder mit an Bord.

**Motivation:** Zahlreiche neue Songs und Trommelsounds wollen freigespielt werden. Leider etwas zu leicht, um langfristig zu fordern.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Schwierigkeitsgrad:** Einfacher als der erste Teil – Profis werden keinerlei Probleme haben.

**Songauswahl:** Über 30 Lieder –Gute Mischung aus Rock-, Pop-, Klassik- und Dance-Stücken. Etwas besser als beim Vorgänger.

**MULTIPLAYER** ★★★★★

**Spieleranzahl:** 1-4

**Motivation:** Höher als im Einzelspieler-Modus. Allerdings gibt es im zweiten Teil auch nur noch zwei Minispiele.

**MOTIVATIONSKURVE**

1 Die ersten Versuche sind nicht leicht, aber man bekommt Lust auf mehr.

2 Ihr fangt an zu trommeln, ohne zu denken!

3 Ihr habt fast alle Songs mit Leichtigkeit freigespielt.

4 Jetzt motiviert euch nur noch der Mehrspieler-Modus.

**TECHNIK** ★★★★

**Grafik:** Kaum ein Unterschied zum Vorgänger erkennbar; bunt mit kleinen netten Lichteffekten.

**Sound:** Sehr gut gelungen, aber leider gibt es immer noch keine Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

### DONKEY KONGA

**UMFANG** ★★★★★

**Spielmodi:** Einzel- und Mehrspieler-Modus, Freestyle und einige Minigames – Notwendige Abwechslung wird bei *Donkey Konga* groß geschrieben

**Motivation:** Ihr könnt neue Songs und Trommelklänge freischalten. Dank hohem Schwierigkeitsgrad durchaus recht motivierend.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Schwierigkeitsgrad:** Im Gorilla-Modus kommen selbst Trommel-Experten richtig ins Schwitzen.

**Songauswahl:** Über 30 Lieder von Latin-Grooves bis Hip-Hop-Sounds, darunter auch bekannte Themen aus Nintendo-Spielen.

**MULTIPLAYER** ★★★★★

**Spieleranzahl:** 1-4

**Motivation:** Im Mehrspieler-Modus ist die Motivation ungeschlagen. Zusätzlich gibt es drei Minispiel zum Abtrommeln.

**MOTIVATIONSKURVE**

1 Ihr unternehmt die ersten Trommelversuche – mit mäßigem Erfolg.

2 Ihr habt den Bogen raus und erkennt das geniale Spielprinzip.

3 Ihr wollte alle Songs freispielen – das wird schwer.

4 Mehrspieler-Modus und der heftige Schwierigkeitsgrad motivieren.

**TECHNIK** ★★★★

**Grafik:** Bunte und peppige Präsentation mit netten Hintergründen und vielen kleinen Details.

**Sound:** Klasse, allerdings hätte man dem Titel auch ruhig Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung spendieren können.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

**Fazit:** Beide Teile bieten ihre Vorzüge, während für Profis der erste Teil eine größere Herausforderung darstellt, kann der zweite Teil mit einer genialen Songauswahl punkten, die besonders im Mehrspieler-Modus für richtig Stimmung sorgt. Ein klares Unentschieden!

### MEIN FAZIT SEHR GUT

**Sascha Dowidat**
liebt es einfach.

Ich liebes dieses Spiel, vermutlich weil ich früher in Musik immer sehr gut war. Die Spielidee von *Donkey Konga* ist nach wie vor genial und auf dem GameCube ungeschlagen. Besonders die neuen Songs haben mir hervorragend gefallen. Endlich darf ich mit Contact auch zu Dance-Rhythmen mal richtig abtrommeln.

### MEIN FAZIT SEHR GUT

**Fabian Sluga**
trommelt sich noch einen Wolf.

Ich bin zwar nicht ganz so ein Musikspielfanatiker wie Sascha, aber dank der gelungenen Musikauswahl und des für mich prima geeigneten Schwierigkeitsgrades stand einer gepflegten Jam-Session nichts im Weg. Wer auf witzige Mehrspieler-Titel steht, kommt an *Donkey Konga 2* auf keinen Fall nicht vorbei.

### TEST
### DONKEY KONGA 2

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Namco |
| Speichern: | 5 Blöcke |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |

Internet: **www.nintendo-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | USK-Freigabe **Ohne Beschr.** |
| Termin **3. Juni** | Preis **Ca. € 40,-** |

- **Sehr gute Musikauswahl**
- **Innovatives Kontrollschema**
- **Genialer Multiplayer-Spaß**
- **Für Solisten zu wenig Motivation**

**CONTROLLER CHECK** STANDARD

„Gute Steuerung mit den Bongo-Controllern, die sehr intuitiv von der Hand geht."

STEUERUNG **90%**

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 65% | 82% | **89%** | 72% |

**„Grandioser Trommelspaß,** der im Mehrspieler-Modus zu absoluten Partybombe mutiert."

# Dragon Ball Z Budokai 2

## Kamehame-Ha! Gesundheit!

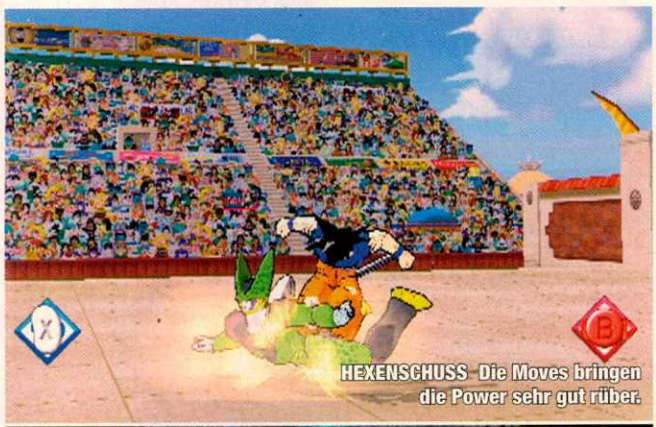
### Anime-Fans dürfen endlich wieder mit Goku und Co. Spaß haben.

Ihr mögt Beat 'em Ups und seid zufällig auch noch Anime-Fans? Ist *Dragon Ball Z* für euch sogar die Kultserie schlechthin? Falls ja, solltet ihr weiterlesen, denn Atari hat endlich die zweite Episode seines Anime-Prügelspiels in Europa veröffentlicht. Diejenigen unter euch, die weder mit dem einen noch dem anderen etwas anfangen können, dürfen ruhig weiterblättern.

#### PERFEKT FÜR FANS

Wie kaum ein anderes Spiel ist *Dragon Ball Z Budokai 2* auf Liebhaber der Serie zugeschnitten. Das Spiel bietet alle Elemente, die ein *Dragon Ball Z*-Fan zum Glücklichsein braucht: massig Charaktere, viele Story-Elemente und vor allem deftige Zweikämpfe.

Genau diese schlagkräftige Variante der Konfliktbewältigung ist das zentrale Element im Spiel – und zwar in jedem Bereich. Damit die Kämpfe im Spiel eine ähnliche Wucht und Power ausstrahlen wie in der Serie, haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben, dem Kampfsystem im Vergleich zum Vorgänger zusätzliche Würze und Raffinesse zu verleihen. Sämtliche Charaktere können sich mit Schlägen, Tritten, Griffen und Spezialattacken, den so genannten Ki-Fähigkeiten, zur Wehr setzen, die sich Beat-'em-Up-typisch auch zu fatalen Combos verbinden lassen. Leider ähneln sich die Combos fast aller Figuren in der Durchführung so stark, dass es ausreicht, sich eine Variante einzuprägen, um sie dann mit jedem anderen Charakter ebenfalls durchfüh-



HEXENSCHUSS Die Moves bringen die Power sehr gut rüber.

SCHLAGABTAUSCH Goku und Vegeta bekriegen sich mit allem, was sie haben.

DRAGON-WELT Im Story-Modus sammelt man Skills und kämpft gegen alle bekannten Feinde.

SCHEINBAR ÜBERMÄCHTIG Piccolo lässt dem kleinen Gohan keine Chance.

ren zu können. Hinzu kommt die bescheidene Anzahl an Combos, die ein Charakter ausführen kann. Jede Figur hat eine Liste mit sieben freien Plätzen, in denen der Spieler die Combos oder Spezialangriffe, die so genannten Skills, platzieren kann. Die Platzanforderung variiert dabei je nach Durchschlagskraft bzw. Effekt des jeweiligen Skills. Die Handhabung des Kampfsystems erfährt dadurch eine Limitierung, die dem Gameplay zusätzlich die ohnehin schon geringe spielerische Tiefe nimmt.

### ERST DIE ARBEIT, DANN DAS VERGNÜGEN

Leider können Fans von Goku und Co. nicht von Anfang an auf die volle Bandbreite der charakterspezifischen Fähigkeiten zugreifen. Alle Skills müssen erst im Story-Modus, den die Entwickler Dragon-Welt genannt haben, freigespielt werden. Der Spielablauf wurde hier wie bei einem Brettspiel gestaltet. Nach der Wahl des Charakters und seines Kumpans zieht der Spieler von einem Feld zum nächsten, sammelt Skills ein und muss jede Menge Kämpfe bestehen. In diesem Modus findet der Spieler viele aus der Serie bekannte Story-Elemente, die in Unterhaltungen mit Frieza oder Cell und dem anschließenden Kampf dargestellt werden.

Die Lösung der Levels folgt dabei immer demselben Schema: Man macht Bekanntschaft mit dem Bösewicht des Levels und muss ein bestimmtes Ziel erreichen. Fast immer besteht dies darin, einen Dragon Ball zu finden oder einen Erzfeind zu vernichten. Aufgrund des Tempomangels und der immer wiederkehrenden Missionsziele macht sich hier schnell Langeweile breit.

Eine wesentlich schnellere Abfolge von Kämpfen bietet da der Welt-Kampf-Modus. Hier kämpft man sich im K.-o.-System bis zum großen Finale durch und wird dann mit einer ordentlichen Stange Geld belohnt. Die harte Währung kann dann in einem speziellen Laden in neue Skills investiert werden. Für gemeinsame Schicksalskämpfe mit Freunden eignet sich der Vs-Modus hervorragend.

Egal in welchem Spielmodus man die Fäuste sprechen lässt, die Kämpfe sind sehr gut präsentiert und dürften somit jedem Anspruch genügen. Sämtliche Spezialangriffe sind mit schönen Lichteffekten unterlegt und die – zugegebenermaßen selten auftretende – Interaktivität mit der detailarmen Umgebung kommt den Kämpfen der Anime-Serie näher, als es noch im Vorgänger der Fall war. Für Serien-Fans absolut empfehlenswert.

UDO CRNJAK

GEBALLTE KI-POWER Alle Spezialattacken sind mit beeindruckenden Lichteffekten versehen. Atom-Explosion

## DETAIL-CHECK DBZ BUDOKAI 2

# Alles für die Fans

**Teil 2 legt im Vergleich zum Vorgänger nochmals zu.**

**DRAGON BALL Z BUDOKAI 2**

**UMFANG** ★★★½☆

**Anzahl Kämpfer:** 32
**Spielmodi:** Dragon-Welt, Duell, Welt-Kampf, Training.

**TECHNIK** ★★★½☆

**Grafik:** Die Figuren sind in Cel-Shading-Optik dargestellt und versprühen sehr gut das Anime-Flair. Die Umgebungen sind eher trist ausgefallen. Zudem starkes Kantenflimmern.
**Sound:** Die japanische Sprachausgabe ist famos. Gute Musik und Kampfgeräusche.

**GESAMTWERTUNG** ★★★½☆

**DRAGON BALL Z BUDOKAI**

**UMFANG** ★★★☆☆

**Anzahl Kämpfer:** 23
**Spielmodi:** Story, Duell, Weltkampf, Training.

**TECHNIK** ★★★☆☆

**Grafik:** Die Optik ist jedem Bereich Teil 2 unterlegen. Schwache Texturen, wohin das Auge reicht und karge Umgebungen machen den Titel zumindest grafisch zu einer Enttäuschung.
**Sound:** Auch Teil 1 bot schon japanische Sprachausgabe. Insgesamt sehr gut.

**GESAMTWERTUNG** ★★★☆☆

**Fazit:** *Dragon Ball Z*-Fans können ganz klar zugreifen. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich eine Menge getan. Angefangen bei der hübscheren und passenderen Cel-Shading-Optik, bis hin zum aufgemöbelten Kampfsystem - Beat'em Up- und Anime-Fans finden in *Budokai 2* ihre Erfüllung.

### MEIN FAZIT GUT

**Udo Crnjak** schaut die Serie wieder.

*Dragon Ball Z*-Fans werden sicherlich viel Spaß mit dem Titel haben und können daher unbesorgt zugreifen. Die Charakter-Vielfalt, die cool inszenierten Kämpfe und nachspielbare Schiksalsduelle üben einen großen Reiz aus. Alle anderen Prügelspieler werden sich aufgrund des flachen Kampfsystems, des schnell langweilenden Story-Modus und der im Vergleich mit *Soul Calibur II* mittelmäßigen Grafik von Grauen gepackt abwenden.

### MEIN FAZIT SEHR GUT

**Fabian Sluga** hat keine Chance gegen Udo.

Natürlich ist *Dragon Ball Z: Budokai 2* keine Offenbarung für Prügelspielfans. Dazu ist das Kampfsystem einfach nicht ausgefeilt genug und die Grafik kann nicht mit der Genre-Referenz *Soul Calibur II* mithalten. Allerdings ist *Budokai 2* perfekt auf *Dragon Ball Z*-Fans zugeschnitten. Die Charaktere sind liebevoll designt und entsprechen ihren Serienhelden 1:1. Dazu passen die knallbunten Hintergründe. Kein perfektes Spiel, für Fans mehr als empfehlenswert.

### TEST

**DBZ BUDOKAI 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Beat'em Up |
| Hersteller: | Atari |
| Entwickler: | Dimps |
| Speichern: | 2 Blöcke |
| Sprache: | Dt. Texte, Jap. Sprache |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |

Internet: **www.atari.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. 50,-** |

⊕ **Ein Muss für Serien-Fans**
⊕ **Guter Sound**
⊖ **Flaches Kampfsystem**
⊖ **Grafisch mittelmäßig**

### CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Der Controller ist zwar übersichtlich belegt, dafür ist die Steuerung leider etwas hackelig."

STEUERUNG **00%**

### MULTIPLAYER

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 60% | 78% | **75%** | 72% |

„Budokai 2 ist **speziell für DBZ-Fans** gemacht, die über die Schwächen hinwegsehen können."

# Yoshi's Touch & Go

## Es begab sich zu einer Zeit, als Yoshi dem Stylus folgte ...

Dinos muss man einfach lieb haben. Besonders dann, wenn sie so niedlich sind wie der kleine Yoshi. Doch mangelnde Größe schützt vor großer Verantwortung nicht, denn auf dem Rücken des grünen Urzeitviechs thront Baby Mario. Ihr müsst das dynamische Duo heil ins Ziel führen, übernehmt die Steuerung aber nur indirekt. Hier unterscheidet sich *Yoshi's Touch & Go* grundlegend von anderen Spielen.

### SCHNELLES ZEICHNEN

Im ersten Abschnitt schwebt Baby Mario an kleinen Luftballons auf dem oberen Screen gen Erde und ihr zeichnet mit dem Stylus kleine Wolkenbahnen auf dem unteren Screen, um wertvolle Münzen einzusammeln und fatale Kollisionen mit Gegnern oder Stacheln zu vermeiden. Einmal gelandet, schwingt sich der kleine Racker auf Yoshis Rücken und dieser läuft zielstrebig geradeaus. Per Stylus sorgt ihr dafür, dass das Duo weder in kleine Abgründe purzelt noch an stacheligen Hindernissen scheitert oder den zahlreichen fiesen Shy Guys oder Fledermäusen in die Arme läuft. Dazu malt ihr wie im ersten Abschnitt kleine Brücken aus Wolken oder schießt den Gegnern mit einem gezielten Klick Eier entgegen. Falls ihr euch einmal verzeichnet habt, pustet ihr in das Mikrofon und schon lösen sich die Wolken sprichwörtlich in Luft auf. Zusätzlich werden goldene und blaue Münzen aufgesammelt,

**GENIAL** Gegner auf dem oberen Schirm können getroffen werden, wenn ihr auf dem unteren Bildschirm richtig zielt.

indem Yoshi sie berührt oder mit seinen Eiern beschießt. Diese Münzen werden am Ende addiert. Und genau darum geht es: den Highscore zu knacken. Eine niedliche Story werdet ihr nicht finden, denn im High-Score-Modus gibt es nur einen einzigen Level – und somit auch wenig Abwechslung. Anfänglich stehen nur die Modi Score-Attack und Endlos zur Verfügung. Damit ihr die Time-Attack- und Challenge-Varianten spielen könnt, müssen bestimmte Punktzahlen erreicht werden, die selbst absoluten Stylus-Virtuosen einiges abverlangen.

## ZEICHNERISCHES DUELL

Gegen einen menschlichen Mitspieler macht das bunte Wolkenzeichnen noch mal einen Tick mehr Spaß. Wer als Erster tausend Yards zurücklegt oder dem Gegner geschickt Hindernisse in den Weg wirft, gewinnt das Duell. Leider zeigt sich aber auch hier das gleiche Problem wie im Einzelspieler-Modus. Die immer gleichen Levels können langfristig nicht überzeugen. Optisch sieht *Yoshi's Touch & Go* dagegen zuckersüß aus. Es bewegt sich technisch zwar auf 16-Bit-Niveau, dafür versprühen die farbenfrohen Landschaften eine niedliche Atmosphäre. Ebenso quietschig präsentiert sich auch der Sound, der zum Spielgeschehen passt, den einen oder anderen Spieler auf Dauer aber doch nerven könnte. Für den Spielehunger zwischendurch genau das Richtige, bietet *Yoshi's Touch & Go* auf Dauer zu wenig Abwechslung. Wer aber einen Mitspieler zur Hand hat, wird viel Spaß haben, und wer in der U-Bahn einen DS-Besitzer findet, verpasst unter Garantie die nächste Haltestelle. Ein kurzweiliger Geschicklichkeitstest, der die Fähigkeiten des DS hervorragend nutzt, aber auf Dauer kaum Abwechslung bietet.

SASCHA DOWIDAT

**NIEDLICH** Im ersten Abschnitt müsst ihr Baby Mario zur Erde geleiten.

**VORSICHT** Zerplatzen alle Ballons, stürzt Baby Mario in die Tiefe.

**INFO** Links oben könnt ihr eure verbleibenden Eier sehen.

**GESCHICKT** Gegner können mit Wolken eingeschlossen werden.

## DETAIL-CHECK YOSHI'S TOUCH & GO

# Innovation vs. Innovation

**Welches Spiel nutzt die DS-Features am besten?**

**YOSHI'S TOUCH & GO**

**GAMEPLAY** ★★★½☆

**Leveldesign:** Die Spielabschnitte ändern sich je nach Spielablauf, Abwechslung wird aber kaum geboten.
**Schwierigkeitsgrad:** Frustig! Bei einem einzigen Fehltritt muss Yoshi noch einmal ganz von vorne beginnen.
**Wiederspielwert:** Man holt es immer mal wieder hervor, längere Sessions verhindert der fehlende Variantenreichtum.

**STEUERUNG** ★★★★★

Grandios: Mit Touchscreen und Mikrofon erweist sich das Spiel als innovatives und stimmiges Vorzeigemodell.

**TECHNIK** ★★★☆☆

**Grafik:** 16-Bit-Grafik, die durch Stimmigkeit und viel Charme zu gefallen weiß.
**Sound:** Die penetrant-fröhlichen Melodien sind schon Geschmackssache.

**GESAMTWERTUNG** ★★★½☆

**PROJECT RUB**

**GAMEPLAY** ★★★★☆

**Leveldesign:** Ihr müsst insgesamt 26 abwechslungsreiche Aufgaben meistern, die durch die Geschichte verbunden sind.
**Schwierigkeitsgrad:** Durchschnittlich. Die höheren Schwierigkeitsgrade verlangen allerdings volle Konzentration.
**Wiederspielwert:** Wenn ihr die Missionen einmal durchgespielt habt, locken eigentlich nur noch höhere Schwierigkeitsgrade.

**STEUERUNG** ★★★★☆

Der Touchscreen und das eingebaute Mikrofon werden bei *Project Rub* sehr gut eingesetzt.

**TECHNIK** ★★★★☆

**Grafik:** Stylische Präsentation, dafür texturarme Charaktere und Hintergründe.
**Sound:** Der Sound plätschert vor sich hin. Die Sprachsamples sind klasse.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★☆

**Fazit:** Beim Vergleich der beiden innovativen Geschicklichkeitsspiele kann sich *Yoshi's Touch & Go* bei der Ausnutzung der DS-spezifischen Möglichkeiten dank WLAN-Fähigkeit knapp vor *Project Rub* platzieren. Dank des abwechslungsreicheren Gameplays fährt *Project Rub* aber den Gesamtsieg ein.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Sascha Dowidat** liebt den Dino.

Wenn ihr ein schönes Wochenende mit eurer Freundin verbringen wollt, tut alles, aber drückt ihr NICHT den DS mit dem kleinen Dino in die Hand, sonst habt ihr nicht viel von ihr. Nintendos Konzept, mit dem innovativen Handheld neue Käuferschichten anzusprechen, scheint voll aufzugehen. Geniale Steuerung, ein tolles Spielkonzept – und schon ist der Spieler gefangen. Klasse!

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Fabian Sluga** schwebt auf Wolke 7.

Yoshi's Touch & Go hat eine ganz eigene Faszination. Die witzige Highscore-Hatz eignet sich ideal für eine kurze Runde in der U-Bahn oder im Zug. Allerdings weicht die erste Faszination relativ schnell und die Eintönigkeit der Level wird deutlich. Für das Spielkonzept gebührt Nintendo allerdings ein besonderes Lob. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Titel aber sicher nicht geschadet.

**TEST**

**YOSHI'S TOUCH & GO**

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | nintendo-europe.com |
| Spieler | 1-2 |
| USK-Freigabe | Ohne Beschr. |
| Termin | 6. Mai |
| Preis | Ca. € 40,- |

- ⊕ Gute Ausnutzung des DS
- ⊕ Tolles Spielkonzept für zwischendurch
- ⊖ Abwechslung, wo bist du?
- ⊖ Frustmomente zum Haareraufen

**CONTROLLER CHECK STANDARD**

„Die Hardware wird hervorragend ausgenutzt und zeigt, wie genial Spielsteuerungen sein können..“

STEUERUNG **91%**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 67% | 65% | 73% | **77%** |

**„Innovativer und putziger Geschicklichkeitstest,** der auf Dauer wenig Abwechslung bietet.

KRAWALL IM ALL Diese Flug-Action-Passagen sind nur in der DS-Version.

MÄCHTIG BÖSE Anakins Spezial-Angriffe sind rein auf Zerstörung ausgelegt, wie man hier sehr gut sehen kann.

DUNKLER JEDI Ab einem bestimmten Zeitpunkt verliert Anakin jeglichen Respekt vor dem Leben.

# Star Wars Episode III Revenge of the Sith

**Holt euer Lichtschwert aus dem Keller** und spielt Anakins letzte Stunden auf der guten Seite der Macht nach.

Am 19. Mai ist es so weit: Dann kommt endlich das finale Kapitel der *Star Wars*-Saga in die Kinos und komplettiert die Geschichte von Jedis, politischen Intrigen und der dunklen Seite der Macht. Man muss kein Hellseher sein, um sagen zu können, dass Anakin Skywalker auf die dunkle Seite der Macht wechselt und zu Darth Vader wird. Vielmehr liegt der Reiz von *Rache der Sith* darin, zu erfahren, weshalb genau diese fatale Sinneswandlung geschieht. Ubisoft hat sich die Rechte an den Handheld-Versionen der Videospielumsetzung des Films gesichert und bietet allen Nintendo-DS-Besitzern die Möglichkeit, selbst in die tragischste aller *Star Wars*-Episoden einzutauchen.

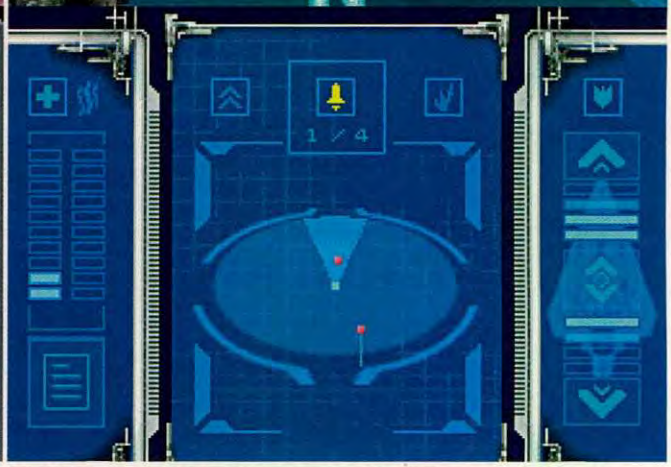
## EINFACHE KUNST

Nach den ersten Spielminuten wird klar, dass es sich um eine aufgepeppte GBA-Version handelt (siehe Test auf Seite 60). Alle Spielpassagen, in denen man die Hauptakteure von links nach rechts durch die Levels steuert, wurden 1:1 auf den Nintendo DS übertragen. Der Spieler kann entweder mit Anakin Skywalker oder mit Obi-Wan Kenobi heranstürmende Feinde mit Lichtschwert-Combos vernichten. Zusätzlich stehen beiden Figuren auch diverse Macht-Aktionen zur Verfügung, bei denen sie etwa Gegner durch die Gegend schleudern oder deren Energie absorbieren. Bei der Durchführung von Wut- bzw. Fokus-Aktionen ist der erste Unterschied zur GBA-Version spürbar. Diese Spezialattacken werden hier nämlich über den Touchscreen ausgelöst.

## IM ALL HÖRT DICH KEINER SCHREIEN

Der größte Unterschied zwischen beiden Handheld-Versionen liegt in der Überleitung zwischen einigen Levels. Hier warten actionreiche Flugpassagen auf den Spieler, die frappierend an die *Star Wars Rogue Squadron*-Reihe erinnern. Man muss entweder einen kleinen Abschnitt von Raumjägern der Separatisten säubern oder von Punkt A nach Punkt B fliegen, ohne dabei in eines der zahlreichen Hindernisse zu donnern. Zur Orientierung wird auf dem Touchscreen ein Radar eingeblendet, das die Position der gegnerischen Raumschiffe und der Ziele anzeigt. Die Missionziele sind, wie bei den 2D-Passagen auch, bei Anakin und Obi-Wan identisch und lassen Abwechslung vermissen.
Diese Flug-Action-Passagen haben die Entwickler auch als Grundlage für den Mehrspieler-Modus genommen, der eindeutig das Highlight von

**AUFLOCKERUNG** Die Lichtschwert-Kämpfe wurden cool inszeniert.




**DUELL IM ALL** Im Mehrspieler-Modus bekriegen sich bis zu 4 Spieler.

*Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* darstellt. Zur Auswahl stehen acht Umgebungen, zum Beispiel Tatooine und Hoth, sowie 17 Raumschiffe, um sich gegenseitig mit Lasersalven und Raketen in Einzelteile zu ballern. Versteckte Goodies wie Energie, zusätzliche Panzerung und Laser-Upgrades komplettieren die spaßigen Feuergefechte.

## UNVERGLEICHLICHER SOUND

In grafischer Hinsicht lässt *Revenge of the Sith* jegliche Highlights vermissen, was auf die nahezu vollständige Übernahme der GBA-Version zurückzuführen ist. Lediglich die 3D-Flugpassagen zeigen andeutungsweise, wozu der DS imstande ist. Die Kampfumgebungen sind gut gestaltet und die hitzigen Gefechte geraten nie ins Stocken. Unterlegt wird die gesamte Action, sowohl in 2D als auch in 3D, von guten Soundeffekten und dem unvergleichlichen *Star Wars*-Soundtrack, der glasklar und in voller Schönheit aus dem DS ertönt.

UDO CRNJAK

**TEST**

**STAR WARS EPISODE III**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft Montreal |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.ubisoft.de |
| Spieler: 1-4 | USK-Freigabe: Ab 6 Jahren |
| Termin: 6. Mai | Preis: Ca. € 35,- |

- ⊕ Guter Mehrspieler-Modus
- ⊕ Toller Soundtrack
- ⊖ 2D-Levels 1:1 vom GBA übernommen
- ⊖ Wenig Abwechslung

**CONTROLLER CHECK** STANDARD

| | | |
|---|---|---|
| L: Abwehr/Rolle links | R: Macht/Rolle rechts | X: Beschleunigen |
| Steuerkreuz: Bewegen | | Y: Laser abfeuern |
| Mikrofon: – | | A: Springen/ Raketen abfeuern |
| Touchscreen: Spezialattacken | Start/Select: Pause/Status-Menü | B: Schlagen/ verlangsamen |

„Der Touchscreen erleichtert die Durchführung der Spezialangriffe. Die Flug-Levels steuern sich gut."

STEUERUNG 73%

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 58% | 84% | 70% | 63% |

„GBA-Klon einer mittelmäßigen Filmumsetzung **mit gutem Mehrspieler-Modus.**"

**INFO** N-ZONE GEWINNSPIEL

# Holt euch die Macht nach Hause!

Das Spiel erscheint am 6. Mai und der Film kommt am 19. Mai in die Kinos. Somit wäre eigentlich jeder *Star Wars*-Fan zufrieden gestellt. Um dem Ganzen jedoch noch eins draufzusetzen, präsentieren wir euch an dieser Stelle in Kooperation mit Ubisoft und Revell ein cooles Gewinnspiel.

**Und zu gewinnen gibt es:**

- 3x Star Wars Episode III Revenge of the Sith für den Nintendo DS
- 3x Star Wars Episode III Revenge of the Sith für den GBA (SP)
- 3x Anakin's Jedi Starfighter – „easykit"-Steckbausatz
- 3x Obi-Wan's Jedi Starfighter – „easykit"-Steckbausatz
- 3x Droid Tri-Fighter – „easykit"-Steckbausatz
- 3x Arc-170 Fighter – „easykit"-Steckbauatz
- 3x AT-RT (All Terrain Recon Transport) – „easykit"-Steckbausatz
- 3x Republic Star Destroyer – Standard-Modellbausatz

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 11 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 11 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

**D:** 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12 SMS
**CH:** 9292, sfr 0,70/SMS
**A:** 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
**COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 11 Name**
**Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**
**Einsendeschluss: 1. Juni 2005**

# Pac-Pix

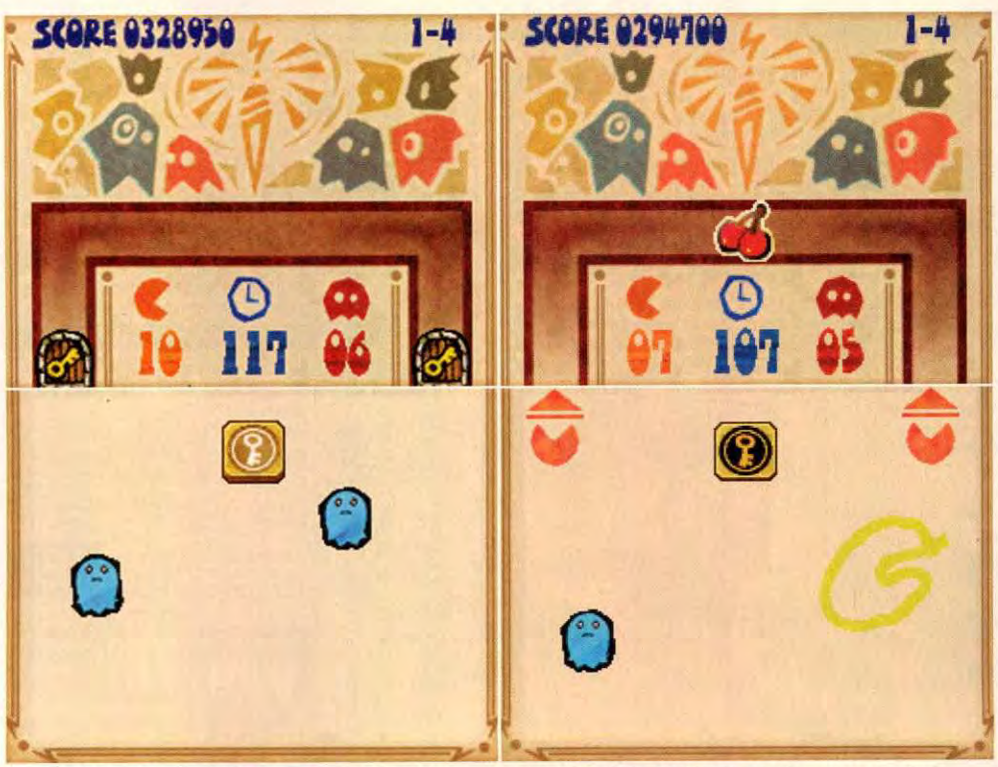
## **Der erste** Test der europäischen Version des etwas anderen Pac-Man-Spiels

Neben Donkey Kong und dem quadratischen Ball aus Pong gehört der kleine gelbe Pillenfresser Pac-Man zu den bekanntesten Charakteren aus der Urzeit der Videospiele. Für seinen ersten DS-Auftritt sprengt er plattformbedingt die eigene Form und bietet ein besonders witziges Spielerlebnis der etwas anderen Art.

### DO-IT-YOURSELF-PAC-MAN

In den insgesamt 24 Levels, die in je fünf oder sechs Abschnitte aufgeteilt sind, muss man seinen eigenen Pac-Man zeichnen, der diesmal zwar keine Pillen, aber wie gehabt Geister verspeisen muss. Pac-Man rennt automatisch los, sobald er gezeichnet wurde. Gesteuert wird die Knutschkugel, indem man eine Art Wand zeichnet, vor die Pac-Man läuft. Von dort aus bewegt er sich in der Strichrichtung der Wand weiter. Konkret heißt das, wenn man eine Linie von oben nach unten zeichnet, wechselt Pac-Man seine Laufrichtung entsprechend, sobald er an die Mauer stößt. Abhängig von der Größe des Pac-Man bewegt dieser sich unterschiedlich schnell. Die Größe des gemalten Mauls muss im richtigen Verhältnis zu den Feinden stehen, die verspeist werden, und einen Bosskampf könnt ihr nur bestehen, wenn ihr euren Pac-Man groß genug gezeichnet habt – andernfalls macht sich der Gegner lediglich über den winzigen Pac-Man lustig, der ihn auffressen will. Später im Spiel kann man zusätzlich Bomben und Pfeile zeichnen und gegen entfernte oder versperrte Geister einsetzen. Auch wenn grafisch keine Höchstleistungen geboten werden, punktet das Spiel vor allem durch das innovative Gameplay und die konsequente Nutzung des Touchscreens sowie der beiden Bildschirme. So kann Pac-Man vom unteren Schirm auf den oberen laufen. Manchmal muss dafür allerdings erst ein Schalter umgelegt werden. Auch die späteren Levels können Geschicklichkeits- und Puzzle-Fanatiker begeistern, da manche Gegner in einer bestimmten Reihenfolge besiegt werden müssen, Hindernisse den Laufweg eures Pac-Mans beeinflussen und die Gegner nur mit der richtigen Taktik zu besiegen sind. Um vollends zu überzeugen, hätte Namco dem Spiel allerdings einen größeren Umfang und mehr Abwechslung spendieren müssen. Trotzdem bleibt *Pac-Pix* ein sehr netter Geschicklichkeitsspaß für zwischendurch, der immer wieder zu einer Partie einlädt und Gerüchten zufolge im Mai erscheint. Nintendo konnte dies jedoch nicht bestätigen.

ALEXANDER FUNKE




**ZEITDRUCK** Der obere Schirm zeigt unter anderem, wie viel Zeit ihr noch habt, um alle Gegner zu fressen.

**HIGHSCORE-JAGD** Die Kirsche auf dem oberen Schirm bringt Bonuspunkte.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Fabian Sluga** wird zum Montagsmaler.

Man wird mit Nintendos neuester Konsole wirklich noch zum Künstler. Wer nämlich schlampig zeichnet, muss mit seinem hässlichen Pac-Man durch das Spiel bis zum Bildschirmtod gehen – und wer will das schon? Insgesamt sprüht *Pac-Pix* nur so vor erstklassigen Ideen und die simple Steuerung lässt auch Videospiel-Neulinge einen schnellen Einstieg finden. Hätten die Entwickler dem Titel doch nur mehr Levels spendiert, dann hätte einer höheren Wertung nichts im Weg gestanden. So bleibt unter dem Strich ein witziger Geschicklichkeitstest, der beim Zeichnen Kreativität verlangt und anschließend auf schnelle Reaktionen setzt. Erstklassig geeignet für den Spielehunger zwischendurch.

**TEST**

**PAC-PIX**

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Namco |
| Entwickler: | Namco |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.namco.com**

| | |
|---|---|
| Spieler: 1 | USK-Freigabe: Ohne Beschr. |
| Termin: 2. Quartal | Preis: Ca. € 40,- |

- ⊕ Innovativ ...
- ⊕ ... aber trotzdem *Pac-Man*-Feeling
- ⊖ Geringer Umfang
- ⊖ Zu einfach

**CONTROLLER-CHECK** **STANDARD**

„Da man lediglich den Touchscreen zum Spielen benötigt, kommen auch Einsteiger sehr schnell mit dem Spiel zurecht."

STEUERUNG 88%

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 35% | 66% | – % | 80% |

„Ein **toller Geschicklichkeitstitel**, bei dem es nicht auf die Grafik ankommt."

# Kingdom Hearts Chain of Memories

## Final Fantasy + Disney + Kartenspiel = **eines der schönsten Action-Rollenspiele** für den Game Boy?

DREI WÜNSCHE Aladdins Dschinn eilt gegen die Herzlosen zu Hilfe.

FINAL FANTASY Cloud Strife zerlegt Gegner mit seinem riesigen Schwert.

ELEKTROSCHOCK Die Gegner werden immer stärker.

So ungewöhnlich es auch klingen mag: Wenn *Final Fantasy*-Recken und Disney-Figuren aufeinander treffen, macht das viel Spaß. Schon auf der PlayStation 2 hat dieser außergewöhnliche Mix von *Kingdom Hearts* super funktioniert. Noch bevor nun der zweite Teil für die Sony-Konsole erscheint, haben Sora und seine Sidekicks Donald und Goofy einen Auftritt auf dem Game Boy. Die Story knüpft dabei an den ersten Teil an. Das Trio setzt seine Suche nach den verschwundenen Freunden diesmal im Schloss des Vergessens fort. Dieses trägt seinen Namen nicht umsonst: Auf der abenteuerlichen Reise durch zahlreiche Disney-Filme riskiert ihr neben Kopf und Kragen auch eure Erinnerungen.

### TRAUMHAFT

Was sofort auffällt, ist die tolle Grafik von *Kingdom Hearts: Chain of Memories*. Der Vorspann sieht für Game-Boy-Verhältnisse fantastisch aus! Auch im Spiel schmeicheln detaillierte Umgebungen und Figuren mit hohem Wiedererkennungswert dem Auge. Der Sound ist von nicht minderer Qualität. Die Hintergrundmusik wurde aus dem PS2-Spiel übernommen und sehr gut an den Game Boy angepasst.

### STICH

Nachdem man sich fürs Erste satt gesehen hat, wird die Funktionsweise des Spiels in einem einsteigerfreundlichen Tutorial erklärt. Auf dem Game Boy hat der Titel, bis auf das Setting, nur noch wenig mit dem PS2-Original zu tun. Denn das Spiel wird jetzt über Karten gesteuert. Die Spielwelt ist in Räume unterteilt, die ihr durch den Einsatz der Karten öffnet. Je nachdem, was für eine Karte ihr spielt, erwarten euch andere Überraschungen im nächsten Abschnitt. Entweder stoßt ihr auf besonders aggressive oder auf sehr schwache Gegner. Ihr könnt aber auch einen Speichersaal oder einen Raum mit einer Schatztruhe kreieren. Die Karten, die ihr benötigt, um weiterzukommen, erhaltet ihr im Kampf gegen die Herzlosen. Und gegen die setzt ihr wiederum ebenfalls Karten ein. Jede Karte löst eine Aktion aus. So könnt ihr einen Schwerthieb ausführen, mit Feuerbällen um euch werfen oder Charaktere aus Disney-Filmen und *Final Fantasy*-Spielen zu Hilfe rufen. Simba, der Löwe, brüllt seine Gegner

**DRACHE** Gegen Endbosse helfen nur Strategie und ein gut sortiertes Kartendeck.

**SESAM, ÖFFNE DICH** Auf der Landkarte werdet ihr in Kämpfe verwickelt und könnt Türen öffnen.

beispielsweise in Grund und Boden, während Cloud sein riesiges Schwert sprechen lässt. Aber aufgepasst: Jede Karte ist durch einen Zahlenwert gekennzeichnet. Spielt ein Gegner eine Karte, die den gleichen oder gar einen höheren Wert als die eure hat, wird eure Aktion unterbunden und ihr öffnet eure Abwehr. Um das zu verhindern, könnt ihr Karten auch sammeln und so mächtige Combos vom Stapel lassen. Wirklich schwer sind die Kämpfe aber nicht. Wer sein Kartendeck richtig zusammenstellt, gewinnt die meisten Auseinandersetzungen durch schnelles Drücken der Aktionstaste. Nur in den gelungenen Bosskämpfen solltet ihr ein Auge auf die Strategie des Gegners werfen und eure Attacken dementsprechend anpassen. Und dafür solltet ihr wie erwähnt euer Kartendeck richtig zusammenstellen.

### MISCHEN IMPOSSIBLE

Dazu steht euch eine bestimmte Anzahl an Kartenpunkten zur Verfügung. Solange ihr deren Rahmen nicht sprengt, könnt ihr Karten nach Wahl in das Deck schieben. Um das Kartendeck erweitern zu können, müsst ihr Sora fleißig aufleveln. Wenn der zottelhaarige Held eine neue Stufe erreicht, dürft ihr entweder seine Lebensenergie erhöhen, ihm mehr Kartenpunkte zur Verfügung stellen oder ihn eine neue Combo erlernen lassen. Da ihr nur auf diese drei Werte achten müsst, werdet ihr nicht mit rollenspieltypischen Menüs erschlagen, was den Einstieg noch ein ganzes Stück leichter macht. Habt ihr das Abenteuer geschafft, könnt ihr via Link-Kabel übrigens auch gegen einen Freund in den Kampf ziehen und so die Qualität eurer Decks vergleichen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**DETAIL-CHECK KINGDOM HEARTS**

# Karten gegen Dschinns

**Square Enix hat mehr zu bieten als nur *Final Fantasy*.**

**KINGDOM HEARTS**

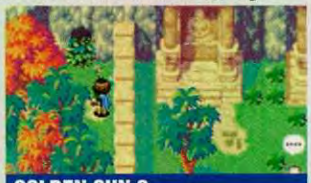
**UMFANG** ★★★★☆

**Charaktere:** Hauptcharakter Sora, Sidekicks Donald und Goofy, massig beschwörbare Disney- und *Final Fantasy*-Charaktere.
**Setting:** Disney meets *Final Fantasy*.
**Spielzeit:** Ca. 10 Stunden.
**Multiplayer:** Ihr könnt gegen einen Freund antreten und so eure Kartendecks vergleichen.

**GAMEPLAY** ★★★★☆

**Fortbewegung:** Karten öffnen neue Räume.
**Kampfsystem:** Echtzeit. Karten lösen verschiedene Aktionen wie Attacke, Magie oder Beschwörungen aus.
**Rätsel:** Keine Rätsel. Nur Storyabschnitte und Kämpfe.
**Leveln:** Sora erhält mehr Lebensenergie, mehr Kartenpunkte oder lernt neue Angriffe.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★☆



**GOLDEN SUN 2**

**UMFANG** ★★★★★

**Charaktere:** In *Golden Sun 2* begegnet ihr einer neuen Gruppe. Diese besteht aus den vier Hauptcharakteren Jenna, Felix, Cosma und Aaron.
**Setting:** Klassisches Fantasy-Szenario.
**Spielzeit:** Ca. 40 Stunden.
**Multiplayer:** Ihr könnt gegen die Gruppe eines Freundes kämpfen und Dschinns tauschen.

**GAMEPLAY** ★★★★★

**Fortbewegung:** Rollenspieltypische Fortbewegung zu Fuß.
**Kampfsystem:** Rundenbasiert. Magieattacken sehen toll aus. Dschinns können beschwört werden.
**Rätsel:** Einige Rätsel sind mitunter knackig, aber nie zu schwer.
**Leveln:** Die Charaktere haben rollenspieltypisch viele Eigenschaften, die aufgewertet werden.

**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

**Fazit:** Das Setting und die Story von Kingdom Hearts sind zwar schöner, aber beim Gameplay hat unsere Rollenspielreferenz Golden Sun nach wie vor die Nase vorn.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Udo Crnjak** mischt die Karten neu.

Als ich das erste Mal von *Kingdom Hearts* gehört habe, konnte ich mich nicht sonderlich dafür begeistern. Das PS2-Original hat mir dann aber schnell bewiesen, wie gut der außergewöhnliche Mix funktioniert. Und auch auf dem Game Boy macht *Kingdom Hearts* eine Menge Spaß. Das neue Kampfsystem ist zwar etwas hektisch, die Story und die einfachen Rollenspiel-Elemente machen das aber locker wett.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Fabian Sluga** hat ein Pokerface.

Eine tolle Story, wie man sie aus den *Final Fantasy*-Spielen kennt, trifft auf die zauberhaften Cartoon-Welten von Disney. Dass das komplette Spiel nur über Karten gesteuert wird, funktioniert eigentlich auch ganz gut. Wie man Räume öffnet und sich ein optimales Kampfdeck zusammenstellt, ist schnell begriffen. Aber leider zeigt das Kampfsystem nur gegen Bossgegner sein ganzes Potenzial.

**TEST**

**KINGDOM HEARTS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Rollenspiel |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Square Enix |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.square-enix.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **6. Mai** | Preis **Ca. € 40,-** |

- ⊕ **Tolle Story**
- ⊕ **Gelungene Technik**
- ⊕ **Gutes Kartensystem**
- ⊖ **Etwas hektische Kämpfe**

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

„Bis auf die Kämpfe steuert sich Chain of Memories sehr gut. Die Menüs sind sehr übersichtlich."

**STEUERUNG 80%**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 90% | 87% | 75% | **85%** |

„Bis auf einige hektische Kämpfe funktioniert der **außergewöhnliche Mix** sehr gut."

BEWÖLKT An der Anzeige erkennt ihr, wie stark die Sonne auf den Sensor scheint.

SONNENBANK Hier bekommt ihr neue Solarenergie.

VORSICHT Der Friedhofshund ist ein mächtiger Gegner, mit dem ihr euch nicht anlegen solltet.

# Boktai 2: Solar Boy Django

## Ab ins Grüne und immer **fleißig den Game Boy in die Frühlings-Sonne halten!**

Okay, an die frische Luft gehen ist ja schon nicht leicht, aber dann noch den Game Boy in die Sonne halten – da wird man sicher leicht für verrückt erklärt. Stimmt, aber wer *Boktai* 2 spielen will, hat keine andere Wahl. Wie schon der Vorgänger besitzt das Modul einen Solarsensor, der eure Sonnenenergie im Spiel auflädt. Das ist auch zwingend notwendig, denn ihr braucht diese, um den zahlreichen Untoten und Vampiren Paroli bieten zu können. In der Mischung aus *Castlevania* und *Golden Sun* schlüpft ihr in die Rolle von Django, der in sein Heimatdorf San Miguel, die einstige Stadt der Sonne, zurückkehrt. Aber eine dunkle Wolke hat der Stadt ein düsteres Gesicht verliehen. In einer isometrischen 3D-Ansicht stürzt ihr euch in den Kampf. Neben der aus dem Vorgänger bekannten Gun de Sol gibt es jetzt auch Hammer, Schwerter und Speere, die mit speziellen Sonnenfähigkeiten ausgerüstet werden können, um den Untoten die Lebensenergie zu rauben.

Dafür benötigt ihr den Solar-Sensor, der den Waffen das Sonnenlicht zufließen lässt. Wenn die Sonne scheint und ihr in einen Dungeon stiefelt, kann es passieren, dass durch kleine Löcher in den Decken Sonnenstrahlen herunterscheinen. Regnet es aber, verschwindet auch der Strahl. Ohne Sonne ist der Kampf gegen die Untoten also umso schwerer. Wer geschickt ist, kann durch Kombination der verschiedenen Schwerter noch bessere Waffen schmieden. Wie in einem Rollenspiel dürft ihr bestimmte Fähigkeiten von Django wie Vitalität, Stärke, Geist und Beweglichkeit verbessern. In den abwechslungsreichen Szenarien und düsteren Dungeons gilt es zahlreiche Kämpfe zu bestehen und kleine Rätsel zu lösen: Schlüssel müssen gefunden oder leere Gräber auf Friedhöfen ausfindig gemacht werden und in bestimmten Räumen ist Kistenverschieben angesagt. Anders als beim ersten Teil muss sich Django sogar in eine Maus, eine Fledermaus oder einen Werwolf verwandeln, um bestimmte Rätsel lösen zu können.

Was auf der einen Seite innovativ ist, führt bei schlechtem Wetter zu Frust, denn wenn ihr den Obermotz nicht grillen könnt, weil die Sonne nicht scheint, ist das nervig. Um dem entgegenzuwirken, findet ihr unterwegs zwar Solar-Nüsse, die als alternativer Sonnenspender fungieren, aber leider sind diese sehr begrenzt. Wer möchte, kann per Link-Modus auch zu viert gegeneinander kämpfen. Ein gelungener Nachfolger, der stundenlang begeistern kann.

SASCHA DOWIDAT

FIES Ghouls könnt ihr nur mit Solarenergie bezwingen.

HAMMERHART Bei einigen Rätseln hilft nur rohe Gewalt.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Sascha Dowidat** verflucht das Regenwetter.

Schon der Vorgänger war grandios, *Boktai 2* ist es ebenso. Bei schlechtem Wetter leidet der Spielspaß allerdings merklich. Abgesehen von diesem Makel ist *Boktai* das perfekte Abenteuer für das Picknick im Park. Ich wünsche mir mehr von diesen innovativen Konzepten, die abseits des Mainstreams leider oft ein Schattendasein führen. Toll, dass Konami solche Produkte auch in Deutschland veröffentlicht.

**TEST**

**BOKTAI 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Konami |
| Entwickler: | Konami |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.konami-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-4** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **Ende Mai** | Preis **ca. € 45,-** |

- ⊕ Innovativer Solarsensor
- ⊕ Tolle Atmosphäre
- ⊖ Viele neue Waffen
- ⊖ Nur bedingt schlechtwettertauglich

**CONTROLLER-CHECK** **STANDARD**

„Sehr gute Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über den Vampirjäger ermöglicht" STEUERUNG **86%**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 81% | 77% | 74% | **88%** |

„Fantastisches Action-Adventure **mit innovativem Lichtsensor und schöner Story.**"

OPFER In den Straßen sucht ihr euch geeignete Duellpartner.

# Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten World Championshop Tournament 2005

## Das komplexe Trading-Kartenspiel passend zur aktuellen Yu-Gi-Oh!-Weltmeisterschaft

*Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten World Championship Tournament 2005* ist das offizielle Spiel zur diesjährigen *Yu-Gi-Oh!*-Weltmeisterschaft. Die besten deutschen Kartenkämpfer werden von Konami zur WM nach Japan geschickt und dürfen dort Deutschland vertreten. Nähe Infos unter www.konami-europe.com/wct2005. Wer fleißig dafür trainieren will, ist hier genau richtig, denn *Der Tag des Duellanten* wurde im Vergleich zum Vorgänger *World Championship Tournament 2004* kräftig aufpoliert. Ihr solltet euch jedoch darüber im Klaren sein, dass der neueste Teil keine opulente Story bietet. Wer sich aber nach Leibeskräften duellieren möchte, findet hier das passende Spiel. Am Spielprinzip hat sich allerdings nichts geändert. Ihr bastelt euch bis zu 20 verschiedene Decks aus Zauber-, Fallen- und Monsterkarten zusammen und duelliert euch in verschiedenen Städten mit anderen Kämpfern oder wahlweise auch per Linkkabel mit einem Freund.

### UP TO DATE

Die Computergegner wurden leicht verbessert und beherrschen nun auch alle neuen Regeln. Das Spielprinzip ist insgesamt strategisch ausgerichtet. So müssen Fallen geschickt platziert und Zauberkarten effektiv eingesetzt werden, um dem Gegner seine insgesamt 8.000 Lebenspunkte abzuluchsen und den Kampf für sich zu entscheiden. Für jeden Sieg fahrt ihr wertvolle Duellantenpunkte ein – je nachdem, wie viele Monster ihr erledigt habt, wie schnell der Gegner besiegt wurde und wie viele Schadenspunkte ihr landen konntet. Mit diesen Duellantenpunkten bezahlt ihr neue Kartendecks oder die Startgebühr für Kämpfe in der Duellarena. *World Championship Tournament* bietet insgesamt über 1.000 Karten, davon mehr als 400 aus *Duelist Legacy 1-5, The New Ruler* und *Pharao's Inheritance*. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt die Optik aufpoliert und das Handling wurde etwas vereinfacht. *Yu-Gi-Oh!*-Fans finden mit diesem Spiel ein absolutes Highlight, alle anderen Spieler sind aufgrund der langen Einarbeitungszeit und des komplizierten Spielsystems sehr schnell gefrustet.

SASCHA DOWIDAT

UMFANGREICH Bis zu 20 Decks dürft ihr zusammenstellen.

RUHM An den Wochenenden finden Turniere statt.

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Sascha Dowidat** sieht nur noch Karten.

An *Yu-Gi-Oh!* scheiden sich die Geister. Fans erfreuen sich am komplexen Karten-Kampfsystem, während Einsteiger schon in den ersten Minuten völlig überfordert sind. Wer sich aber einmal die Mühe macht und sich in das Spiel einarbeitet, wird mit einem durchaus komplexen Gameplay und hohem Suchtfaktor belohnt. Schade nur, dass Konami es nicht geschafft hat, dem Spiel eine tolle Story zu spendieren.

**TEST**

**YU-GI-OH! ...**

| | |
|---|---|
| Genre: | Strategie |
| Hersteller: | Konami |
| Entwickler: | Konami |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **konami-europe.com**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2** | USK-Freigabe **Ohne Beschr.** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **Ca. € 40,-** |

- ⊕ Über 1.000 Karten
- ⊕ AI mit neuen Regeln
- ⊕ Komplexes Spielprinzip
- ⊖ Lange Einarbeitungsphase

**CONTROLLER CHECK** **STANDARD**

„Steuerung: Die Verwaltung der Decks funktioniert einwandfrei und geht leicht von der Hand."

**STEUERUNG** **83%**

**MULTIPLAYER**

| GRAFIK | SOUND | | EINZEL |
|---|---|---|---|
| 72% | 71% | **79%** | 75% |

„Würdiger Nachfolger von WCT 2004 mit verbessertem Gameplay – **für Fans ein Muss!**"

GEMEINHEIT Zwei Gegner auf einmal. Das geht nun wirklich nicht!

BRUTZEL! Anakin zeigt den Droiden, warum ein Jedi so mächtig ist.

# Star Wars Episode III Revenge of the Sith

## **Noch vor dem Kinostart** bekommen Hobby-Jedis die Chance, die Story des Films nachzuspielen.

Der Spieler kann zu Beginn der Geschichte zwischen den beiden spielbaren Figuren Obi-Wan und Anakin wählen. Beide Charaktere gehen im Spiel unterschiedliche Wege, die sie zwar an andere Orte mit anderen Gegenspielern führen, aber dennoch von der Aufgabenstellung her nahezu identisch sind. Beide Jedis müssen sich in von links nach rechts scrollenden Levels durch Horden von Gegnern schlagen. Dabei führen sie durch die kombinierte Eingabe einer Richtung und des Schlagkommandos unterschiedliche Combos aus. Feindliche Lasersalven können entweder abgewehrt oder durch einen gut getimten Tastendruck zum Absender zurückgeschickt werden. Neben der Fähigkeit, ein Lichtschwert zu führen, zählt auch der Umgang mit der Macht zu den herausragenden Eigenschaften eines Jedi. Durch das gute Button-Layout lassen sich beispielsweise Droiden intuitiv wegschleudern. Am Ende eines Levels werden Charakterpunkte vergeben, die entweder in die Verbesserung der Charaktereigenschaften Stärke, Ausdauer und Intuition oder in neue Macht-Aktionen investiert werden können. Zusätzlich gibt es noch ganz besondere Spezialattacken, die ebenfalls im Laufe des Spiels dem charakterspezifischen Aktions-Repertoire hinzugefügt werden. So kann Anakin beispielsweise eine Elektroschockwelle auf dem Bildschirm entfesseln, die alle Gegner augenblicklich zerstört. Dem Spieler steht somit eine ordentliche Move-Palette zur Verfügung, um mit allen Feinden fertig zu werden. Wer zusammen mit einem Freund als Freizeit-Jedi Gegner erledigen möchte, hat dazu entweder in speziellen Kooperations-Levels oder in einer Art Arenen-Kampf die Möglichkeit dazu. Sämtliche Figuren und Hintergründe flimmern im gut gezeichneten Comic-Stil über den GBA(SP)-Screen. Die Animationen der beiden Hauptfiguren sind ebenfalls gut gelungen und zeichnen sich durch geschmeidige Bewegungen aus. Genau das Gegenteil muss man allerdings über den Sound sagen. Die Entwickler haben die Hintergrundmusik derart verhunzt, dass man das Gedudel mehr ertragen muss, als es genießen zu können.

UDO CRNJAK

DUELL Die Lichtschwertkämpfe sind meist Schlüsselszenen aus dem Film.

ABWEHR Feindliche Geschosse können auch zum Absender zurückgeschickt werden.

**MEIN FAZIT** **OK**

**Udo Crnjak**

Freut sich auf den Film.

Das Spielprinzip von *Episode III* zeichnet sich vor allem durch Monotonie aus. Die vielen Macht- und Spezialattacken machen jedoch einiges wett und unterhalten den Spieler zumindest beim ersten Durchgang. Bei der zweiten Figur macht sich allerdings sehr schnell Langeweile breit. Grund hierfür ist die identischen Levelgestaltung. Der Sound ist selbst für GBA-Verhältnisse eine Zumutung.

**TEST**

**STAR WARS EPISODE III**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft Montreal |
| Speichern: | Modul |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.ubisoft.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1-2 (2 Module)** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **6. Mai** | Preis **Ca. € 35,-** |

- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Viele Moves
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Schlechter Sound

**CONTROLLER CHECK** **STANDARD**

„Die Steuerung wirkt durch die vielen Doppelbelegungen der Knöpfe etwas überladen. Ansonsten okay."

STEUERUNG **65%**

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 60% | 35% | 60% | **61%** |

**„Durchschnittliche Filmumsetzung**, die an mangelnder Abwechslung krankt."

ATTACKE Erledigte Feinde hinterlassen kleine Lego-Knöpfe, mit denen ihr Extras kaufen könnt.

GEFÄHRLICH Lasst euch nicht vom Sarlacc verschlingen!

MACHT Wir experimentieren mit Lego.

# Lego Star Wars

## Die Macht der Jedis bewegt sogar Lego-Steine.

Pünktlich zum Start von *Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith* mixt Eidos die ewige Geschichte um den Kampf zwischen Gut und Böse mit den kleinen, bunten Bauklötzen, die wir alle aus unseren Kindertagen kennen – fertig ist *Lego Star Wars*. Die Story orientiert sich an der ersten *Star Wars*-Trilogie. *Die Dunkle Bedrohung*, *Der Angriff der Klonkrieger* und *Die Rache der Sith* können einzeln angewählt werden und sind in sich abgeschlossene Spiele. Ihr betrachtet das Spielgeschehen aus einer isometrischen 3D-Ansicht und zieht mit den kleinen Lego-Figuren in den Kampf gegen die Separatisten und die dunkle Seite der Macht. Dazu schlüpft ihr abwechselnd in unterschiedliche Charaktere von Qui-Gon Jinn über Lady Amidala und Jar Jar Binks bis hin zu Chewbacca und Anakin Skywalker und erkundet gefährliche Szenarien. Der Wüstenplanet Tatooine, das wunderschöne Naboo sowie Föderations- und Separatistenschiffe wollen befreit werden. Mit Laserschwert und Blaster bewaffnet geht es in den Kampf gegen Tasken, Phantom-Roboter und Insektenwesen auf Geonosis.

### PERFEKTE STIMMUNG

Die Atmosphäre der *Star Wars*-Filme kommt glänzend rüber. Ihr hört das Sirren des Laserschwertes, mit dem ihr geschickt die Lasersalven der Gegner abwehrt und gegen die Angreifer richtet, und nutzt von Zeit zu Zeit auch die Macht, euren mächtigsten Verbündeten. Durch sie öffnet ihr geheime Türen, setzt Aufzüge in Bewegung oder verwandelt wie von Zauberhand Lego-Steine, um höher gelegene Plattformen zu erreichen. Da nicht alle Figuren über Jedi-Fähigkeiten verfügen, müsst ihr geschickt zwischen den einzelnen Charakteren mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten wechseln. Jar Jar Binks kann beispielsweise hoch springen, Lady Amidala verschießt Rauchgranaten und der kleine Anakin wirft sein Lichtschwert den Feinden entgegen. Jeder Gegner hinterlässt nach seinem Ableben bunte Lego-Knöpfe, die ihr bei kleinen Jawas gegen neue Lebensenergie, Upgrades und mit etwas Glück auch Pläne des Todessternes eintauschen könnt. Zwischen den einzelnen Abschnitten wird in kurzen Zwischensequenzen die Geschichte vorangetrieben. *Lego Stars Wars* überzeugt mit viel Liebe zum Detail, wunderschöner Optik, tollen Soundeffekten und einem gelungenen Gameplay. Leider ist das stimmungsvolle und abwechslungsreiche Star-Wars Abenteuer viel zu schnell zu Ende.

SASCHA DOWIDAT

HÄNDLER Redet mit dem kleinen Jawa.

GUNGAN Jar Jar Binks wirft mit Granaten.

**MEIN FAZIT GUT**

**Sascha Dowidat** schwingt das Laserschwert.

Die Macht war mit Eidos, als es diesen gelungenen Cocktail aus *Star Wars* und Lego zusammenbraute. Die tollen Effekte, wenn die Gegner in ihre Lego-Einzelteile zerfallen, und das stimmungsvolle Flair können zusammen mit den vielen Charakteren und ihren Fähigkeiten voll überzeugen. Schade, dass das Spiel schon nach wenigen Stunden vorbei ist. So warte ich schon jetzt sehnsüchtig auf einen Nachfolger.

**TEST**

**LEGO STAR WARS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Eidos |
| Entwickler: | Griptonite Games |
| Speichern: | Modul |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.eidos.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Erhältlich** |
| Termin **Ab 6 Jahren** | Preis **Ca. € 35,-** |

- ⊕ Viele spielbare Charaktere
- ⊕ Toller Einsatz der Macht
- ⊕ 3 *Star Wars*-Abenteuer
- ⊖ Viel zu kurz

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

„Flüssige Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über die niedlichen Figuren ermöglicht"

STEUERUNG 84%

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 82% | 84% | –% | 79% |

„Abwechslungsreiches, aber kurzes Lego-Abenteuer im Star-Wars-Universum."

BOMBERMAN? Diese seltsamen Gegner werden mit der Armkanone erledigt.

ACTION Hier wird es teilweise ziemlich eng.

# Astro Boy: Omega Factor

## Die Versoftung der Anime-Lizenz entpuppt sich als **wahres Action-Feuerwerk.**

Action-Fans schnalzen mit der Zunge, wenn sie den Namen Treasure auch nur hören. Das japanische Entwicklungsstudio ist seit Jahren für grandiose Action-Spiele auf zahlreichen Plattformen bekannt und macht aus einer einfachen Story ein tolles Action-Spektakel. In *Astro Boy* führt ein tragischer Unfall dazu, dass aus dem kleinen Jungen Tobio ein ganz besonderer Roboter namens Astro Boy wird. Ausgestattet mit zahlreichen Attributen wie Finger-Laser, Armkanone und Maschinengewehr stürzt er sich in das Abenteuer. In einer gelungenen Mischung aus Jump & Run und Shoot 'em Up schlägt sich der Kleine mit überdimensionalen Spinnen, Wespen oder fliegenden Fischen herum. Und dabei kracht es richtig. Mittels seiner Jets fliegt Astro Boy quer durch die einzelnen Szenen und lässt die Gegner in effektvollen Explosionen im virtuellen Nirwana verschwinden. Im Unterschied zu Jump & Runs müssen die Szenen hier meist einzeln leer geballert werden, bevor der Bildschirm weiterscrollt. Dank der tollen Präsentation und der wunderschönen Szenarien, angefangen von Städten über traumhafte Inseln, den Mond bis hin zur Antarktis überzeugt *Astro Boy* mit feinen Hintergründen, flüssigem Scrolling, netten Lichteffekten und liebevollen Details wie Statuen oder Denkmäler.

Wer die Entwickler von Treasure kennt, erwartet natürlich auch actiongeladene Flugsequenzen. Schon nach dem ersten Level hebt Astro Boy ab und die erste horizontale Shoot-'em-Up-Sequenz folgt. Als wäre das nicht genug, trefft ihr im Minutentakt auf abgefahrene Endgegner. Künstliche Sonnen, riesige Spinnen, niedliche Roboter, die mehrmals ihre Gestalt wechseln, und böse Wächter, die immer größer werden, müssen vernichtet werden. Die Krone setzt Treasure dem Ganzen aber mit dem Seelen-System auf: Astroy Boy besitzt eine Seele und trifft zahlreiche Charaktere der Anime-Serie. Für jeden Charakter, dem er begegnet, erhaltet ihr Punkte und dürft seine Fähigkeiten Leben, Boxen, Laser, Schuss, Jets und Sensoren verbessern. Dadurch kann Astro Boy später im Dunkeln sehen oder er pulverisiert Gegner noch schneller. Ein fantastischer Jump&Run-Action-Cocktail mit toller Grafik und superbem Gameplay. Ein kleiner Geheimtipp für alle Action-Fans!

SASCHA DOWIDAT

NEBELBANK Gegner sind hier wesentlich schwerer zu erkennen.

RIESIG Der Typ wird immer größer.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Sascha Dowidat** ist total aus dem Häuschen.

Als der Treasure-Schriftzug auf dem GBA erschien, begannen meine Augen zu leuchten. Nach wenigen Minuten wusste ich: Die Jungs haben es einfach immer noch drauf und enttäuschen selbst bei einer Lizenz-Versoftung nicht. Stattdessen liefern sie ein wunderschönes, perfekt spielbares Abenteuer ab. Auch Einsteiger werden dank des moderaten Schwierigkeitsgrades ihre helle Freude haben.

**TEST**

**ASTRO BOY**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Treasure |
| Speichern: | Batterie |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.thq.de**

| | |
|---|---|
| Spieler **1** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |
| Termin **Erhältlich** | Preis **ca. € 40** |

- ⊕ Stellenweise sehr lustig
- ⊕ Tolle Shoot-'em-Up-Sequenzen
- ⊕ Fantastisches Gameplay
- ⊖ Für Profis zu leicht

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

„Sehr gute Steuerung, die trotz der Belegung vieler Buttons niemals überladen wirkt."

STEUERUNG 86%

**EINZELSPIELER**

| GRAFIK | SOUND | MULTI | |
|---|---|---|---|
| 85% | 82% | - % | 87% |

**„Wunderschöne und actiongeladene Versoftung** der bekannten Anime-Serie."

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

# DS-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

**Yoshi Touch & Go**
Der allseits beliebte, grüne Dino ist wieder da, um den hilflosen Baby Mario erneut durch farbenfrohe Spielwelten voll tückischer Feinde zu tragen. Die Spieler steuern Yoshi oder Baby Mario nicht mehr wie bisher über Buttons und Steuerkreuze, sondern mit dem Stylus direkt auf dem Touchscreen. Erscheint: 06.05.2005
**Prämien-Nr.: 002691**

**Need for Speed Underground 2**
Im ersten *Need for Speed*-Titel für Nintendo DS baut der Spieler den ultimativen Tuning-Wagen auf und bringt diesen auf den härtesten Strecken des Undergrounds an seine Grenzen. Mit den exklusiv für NDS verfügbaren Features bietet *Need for Speed Underground 2* eine einzigartige Tuning-Erfahrung. Erscheint: 27.05.2005.
**Prämien-Nr.: 002692**

**Wario Ware Touched**
Das Chaos geht dank des verdrehten Gegenparts von Mario in eine neue Runde - Wario Ware kommt mit mehr als 180 komplett neuen Minispielen auf den Nintendo DS! Jedes Spiel bietet einen kleinen Spielhappen voller Spaß und die Touchscreen- und Mikrofon-Technologie des DS werden optimal genutzt.
**Prämien-Nr.: 002654**

**Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (089) 20 028 111.**
**Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax 0043-6246-8825277**

Einfach und bequem online abonnieren:

**abo.n-zone.de**

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

☑ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 37,20/12Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,00/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird** *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

**Die Prämie geht an:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

| Prämie | Prämien-Nr. |
|---|---|
| | |

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)*

PN PR 16

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

# IMPORT-NEWS

**N-ZONE JAPAN-AKTUELL**

**Warren Harrod** berichtet.

## Nintendo DS als Bildungsinstrument

Nintendo zeigt mit der neuesten Aktion, dass der DS nicht nur zum Zocken geeignet ist. Im Mai und Juni werden drei Titel für das Handheld erscheinen, die als Trainingsprogramme für die kleinen grauen Zellen konzipiert sind. Bei bisherigen Spielen war das nur eine Nebenerscheinung. *Train your Brain – DS Training for Adults* beispielsweise wurde mit der Hilfe von Universitätsdozenten programmiert und soll durch mathematische und Wissensfragen das Gehirn auf Hochtouren bringen. *DS Dictionary* ist ein virtuelles Wörterbuch und beinhaltet folgende Übersetzungsarten: Japanisch-Japanisch, Japanisch-Englisch und Englisch-Japanisch. *Flexible Thinking School* ist eine fordernde Sammlung von verschiedenen Puzzlespielen. Diese neue Art der DS-Verwendung soll die Vielseitigkeit des Handhelds zeigen, zumal alle Titel regen Gebrauch des Touchscreens und vor allem der WI-FI-Fähigkeiten machen. Ob diese Edutainment-Welle nach Europa herüberschwappt, bleibt abzuwarten.

**N-ZONE VERKAUFSCHARTS**

**Japan**

**NINTENDO GAMECUBE**

1 Star Fox Assault
2 Harvest Moon
3 Resident Evil 4
4 Naruto 3
5 Mario Party 6

**NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE**

1 Rockman EXE 5 (GBA)
2 Another Code (DS)
3 Catch! Touch! Yoshi! (DS)
4 Touch Made in Wario (DS)
5 Super Mario 64 DS (DS)

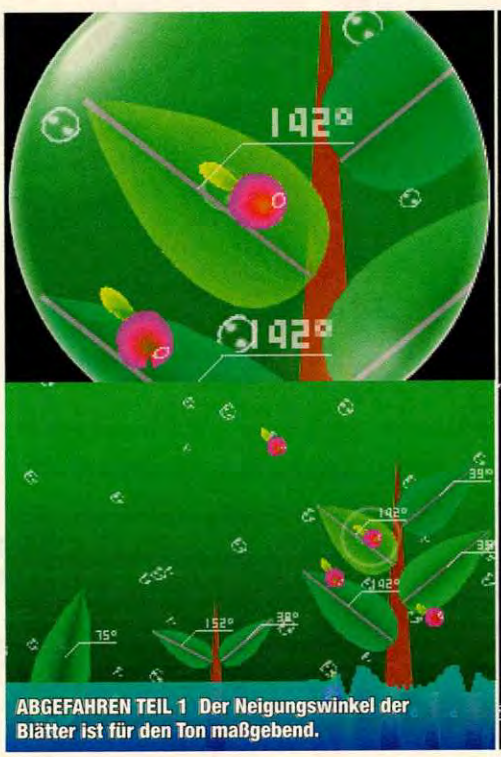
Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

# Electro Plankton

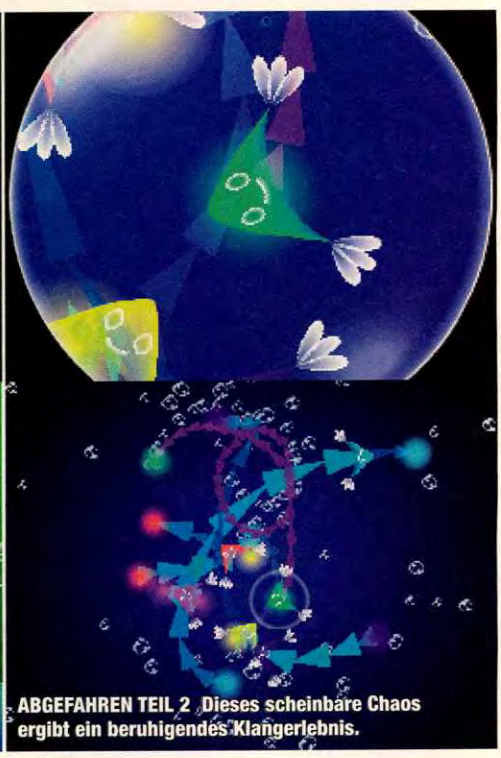
**GESCHICKLICHKEIT** Esoterisches Bio-Experiment

Dieser Titel ist eigentlich kein Spiel im traditionellen Sinne, sondern eher ein Programm, das bei DS-Besitzern für eine, in der Form ungewöhnliche, Art von Entspannung sorgen soll. Der Spieler bewegt zehn verschiedene Plankton-Arten mit dem Stylus über den Touchscreen, die jeweils markante und einzigartige Eigenschaften besitzen. Durch diese Interaktion geben die Wasserorganismen schwache Töne und Lichteffekte von sich. Nüchtern betrachtet scheint dieses virtuelle Aquarium recht langweilig zu sein. Beim genaueren Hinsehen allerdings offenbart sich eine nicht zu verachtende Komplexität. So lässt sich zum Beispiel bei Unterwasserpflanzen der Neigungswinkel der Blätter einstellen, von denen die unterschiedlichen Plankton-Arten abspringen können. Je nach Winkel entsteht dabei stets ein anderer Soundeffekt. Kombiniert man solche Aktionen, ergibt sich ein esoterisches Licht- und Klangspiel, das Entspannungstherapie-Qualität hat. **(uc)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** http://electroplankton.com
**Termin:** Erhältlich (Japan)




**ABGEFAHREN TEIL 1** Der Neigungswinkel der Blätter ist für den Ton maßgebend.



**ABGEFAHREN TEIL 2** Dieses scheinbare Chaos ergibt ein beruhigendes Klangerlebnis.

**N-ZONE NEWSTICKER**

**+++ NINTENDOGS-GOODIES** In Verbindung mit der Erscheinung des DS-Knuddel-Knuffel-Haustier-Titels *Nintendogs* werden mehrere Firmen Merchandise-Artikel veröffentlichen. Geplant sind diverse Spielzeuge, Taschen, Beutel, Aufkleber und Maskottchenreiniger. **+++ BLAU GEMACHT** „Electric Blue" nennt sich die erste alternative DS-Gehäusefarbe für den nordamerikanischen Markt, wo das blaue Wunder ab Anfang Juni verkauft werden soll. **+++ *DRAGON QUEST*-SPIEL FÜR DEN DS** Square-Enix hat offiziell den ersten Titel der in Japan überaus beliebten *Dragon Quest*-Reihe für den DS angekündigt. Das kommende Action-Adventure wird unter dem Namen *Slime MoriMori Dragon Quest 2* erscheinen. **+++ ANSCHLUSS GEFUNDEN** Nintendo kooperiert mit der US-Firma Broadcom, um seine nächste Videospiel-Konsole mit schnurloser Mehrspieler-Verbindungstechnik auszustatten. **+++ POKÉMON-PARK-EDITION FÜR DEN DS** Ab Mai wird im Souvenir-Laden des Pokémon Park eine limitierte *Pokémon*-Edition verkauft. Pokémon The Park 2005 wird in blauem Design mitsamt dem Parklogo zu ha-

# Animal Crossing DS

**SIMULATION** Knuddel-Konkurrenz für die Sims

Der Aufbau eines virtuellen Lebens scheint in letzter Zeit der große Renner zu sein. Nintendo hat mit *Animal Crossing DS* einen Titel in der Pipeline, der dem Spieler viele Aktionsmöglichkeiten bietet und sogar online gespielt werden darf. Satoru Iwata hat auf der GDC 2005 (siehe Reportage in Ausgabe 05/2005) den Online-Modus von *Animal Crossing* zwar bestätigt, in welcher Form und wie er genau aussehen wird, ist noch nicht vollends klar. Im Offline-Spiel soll der Spieler jedenfalls eine Menge an Aufgaben erfüllen, die den Touchscreen intensiv nutzen. Das Basisgeschehen findet auf dem unteren Screen statt. Sobald man eine Aufgabe in Angriff nimmt, mit jemandem chatten möchte oder seinen Charakter in vielerlei Hinsicht optisch verändert, werden die Bildschirminhalte vertauscht und die Navigation auf dem Touchscreen beginnt. **(uc)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** www.nintendo.com
**Termin:** November (USA)

# Mario Mahjong

**GESCHICKLICHKEIT** Der Klempner begibt sich unter die Brettspieler.

Das chinesische Brettspiel *Mahjong* ist im Land der aufgehenden Sonne überaus populär, allerdings fast nur unter der älteren Bevölkerung. Nintendo setzt nun zum Spagat an, das anspruchsvolle Spielprinzip auch einer jüngeren Zielgruppe zu eröffnen. Dabei bleibt das gesamte Regelwerk erhalten und die CPU-gesteuerten Gegenspieler zeigen eine sehr gute künstliche Intelligenz, wodurch der Anspruch des Spiels auf hohem Niveau angesiedelt ist. In drei unterschiedlichen Einzelspieler-Modi bekommt man es mit 19 Charakteren zu tun, die überwiegend dem Nintendo-Universum entliehen wurden. Jede Figur legt zudem eine ganz persönliche Spielweise an den Tag, wodurch sich der Spieler immer eine neue Strategie zurechtlegen muss. Ein Mehrspieler-Modus ermöglicht es bis zu vier Spielern, kabellos und mit nur einer Cartridge den inoffiziellen *Mahjong*-Meister zu ermitteln. **(uc)**

**Hersteller:** Nintendo
**Internet:** www.nintendo.co.jp
**Termin:** Erhältlich (Japan)

ben sein. +++ **MARIO ÜBERHOLT BRITNEY** Laut einer Studie der Marktforschungsgruppe Nielsen geben amerikanische Männer inzwischen mehr Geld für Videospiele als für Musik aus. +++ **FIRMENÜBERNAHME** Hudson wurde von Konami übernommen und wird als Tochterunternehmen weiterhin Spiele entwickeln. Die Firma hat in der Vergangenheit Nintendo am stärksten mit Third-Party-Spielen versorgt. +++ **EINKAUFSERLEBNIS** Aus dem Pokémon Center in New York City wurde der zweistöckige Nintendo World Store. Der Superladen rund um alle Nintendo-Spielsysteme befindet sich im Rockefeller Center. +++ **WACHSTUMSPROGNOSE** Die US-Videospieleindustrie erlebte im März eine Umsatzsteigerung von 32 Prozent gegenüber dem Vorjahr, was vor allem dem Verkaufsstart der Sony PSP zu verdanken ist. Der relativ teure DS-Konkurrent fand 620.000 Abnehmer. Bei den Heimkonsolen wurden im März 2005 495.000 PS2- und 227.000 Xbox-Systeme, aber nur 94.000 neue GameCubes verkauft. +++ **FOOTBALL-STAR** Philadelphia-Quarterback Donovan McNabb ist der Cover-Athlet für *Madden NFL 2006*. +++

**N-ZONE** USA-AKTUELL

**Heinrich Lenhardt** berichtet.

## Spielefreier Monat

Früher musste ich bis zum Sommerloch warten, um meine „Wo sind die Spiele?"-Tirade anzustimmen. Doch dieses Jahr war schon der April ein schlechter Scherz, denn Nintendo verordnete den Spielern in Nordamerika quasi einen GameCube-freien Monat. Okay, Ende März kam hier mit dem neuen *Splinter Cell* ein Leckerli heraus, das für ein paar Wochen Beschäftigung gut war. Aber dass im ganzen April kein einziges neues GameCube-Spiel veröffentlichte wurde, ist sehr schade und fast ein wenig besorgniserregend. Derweil sollten die März-Verkaufszahlen Nintendos interne „Wir müssen auf Teufel komm raus was Ungewöhnliches machen"-Fraktion aufschrecken. Die neue Bongo-Trommel-Kuriosität *Donkey Kong Jungle Beat* verkaufte sich mühsam fünfstellig, der konventionelle Actionkracher *Resident Evil 4* setzte dagegen seit Januar rund eine halbe Million Exemplare ab. Dieser GameCube-Dämmerzustand wird einem auch nicht durch pikante Andeutungen oder knisternde Spieleentwickler-Bekenntnisse zur nächsten Konsolen-Generation versüßt. Die Branche erregt sich über die Nachfolger zu Xbox und PlayStation 2, beim Thema Revolution werden vorwiegend noch die Schultern gezuckt. Was Nintendo braucht, ist einen Knüller-Auftritt bei der E3 Mitte Mai.

**N-ZONE** VERKAUFSCHARTS

**USA**

**NINTENDO GAMECUBE**

1 Resident Evil 4
2 Star Fox Assault
3 NBA Street V3
4 Mario Party 6
5 Super Smash Bros. Melee

**NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE**

1 Zelda: The Minish Cap (GBA)
2 Super Mario 64 DS (DS)
3 WarioWare: Touched! (DS)
4 Kingdom Hearts: Chain of ... (GBA)
5 Pokémon Fire Red (GBA)

# IMPORT-NEWS

AUS ZWEI MACH BOOM! Habt ihr zwei Fahrzeuge vereint, geht mit der Wumme die Post ab.

## N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

### Japan

#### NINTENDO GAMECUBE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Fire Emblem | 20. April |
| Home Run | 29. April |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Killer 7 | 9. Juni |
| Chibi Robo | 23. Juni |
| Dance Dance Revolution with Mario | 14. Juli |
| Mario Baseball | 21. Juli |

#### NINTENDO DS

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Naruto | 21. April |
| Nintendogs | 21. April |
| Guru Guru Nagetto | 28. April |
| Devilish | 28. April |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| SD Gundam G Generation DS | 19. Mai |
| Bomberman DS | 19. Mai |
| Goemon | 23. Juni |
| Famicom Wars | 23. Juni |

#### GAME BOY ADVANCE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Rockman Zero 4 | 21. April |
| Ganbare Goemon 1 & 2 | 21. April |
| The Tower SP | 28. April |
| One Piece Dragon Dream | 28. April |
| Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 2005 | 28. April |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Fantastic Children | 19. Mai |
| Burabura Donkey | 19. Mai |
| MUSHI-KING King of Beetles | 23. Juni |
| Bleach | Juli |

### USA

#### NINTENDO GAMECUBE

**Zuletzt erschienen:**

-

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Donkey Konga 2 | 9. Mai |
| Madagascar | 23. Mai |
| Digimon World 4 | 31. Mai |
| Medal of Honor: European Assault | 6. Juni |
| Killer 7 | 7. Juni |
| Rainbow Six: Lockdown | 7. Juni |
| Batman begins | 13. Juni |
| Nintendo Pennant Chase Baseball | 13. Juni |
| Fantastic Four | 27. Juni |
| Geist | 27. Juni |

#### NINTENDO DS

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Polarium | 18. April |
| World Championship Poker | 21. April |
| Pac-Pix | 26. April |
| Puyo Pop Fever | 26. April |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Star Wars Episode III | 5. Mai |
| Need for Speed Underground 2 | 10. Mai |
| Madagascar | 23. Mai |
| GoldenEye: Rogue Agent | 13. Juni |
| Kirby: Canvas Curse | 13. Juni |
| Bomberman DS | 21. Juni |
| Meteos | 27. Juni |

#### GAME BOY ADVANCE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Tokyo Xtreme Racer | 20. April |
| Pokémon Emerald | 30. April |
| Pac-Man Pinball | 1. Mai |
| Scrabble Blast | 1. Mai |

**Erscheint demnächst**

| | |
|---|---|
| Star Wars Episode III | 5. Mai |
| Fire Emblem: Sacred Stones | 23. Mai |
| Madagascar | 23. Mai |
| WarioWare Twisted | 23. Mai |
| Batman begins | 13. Juni |
| Yoshi: Topsy Turvy | 13. Juni |
| Dragonball GT: Transformation | 21. Juni |
| Herbie fully loaded | 21. Juni |
| MegaMan Battle Network 5 | 21. Juni |
| Fantastic Four | 27. Juni |

# Crash Tag Team Racing

**RENNSPIEL** Crash gibt seiner Rennfahrer-Karriere eine neue Chance.

Die neueste Kreation der berühmten *Crash*-Reihe ist zwar ein Rennspiel, wird aber auch Passagen bieten, in denen der Spieler in der Rolle von Crash zu Fuß die Umgebung erkundet. Während eines Fußmarsches kann er Upgrades für die Vehikel und Bonusgegenstände einsammeln, die zusätzliche Strecken freischalten. Besonders spannend hört sich die Möglichkeit an, zwei Fahrzeuge miteinander zu verschmelzen. Nach der erfolgreichen Fusion zweier Blechschüsseln ist die rasende Neukreation mit einer durchschlagskräftigen Waffe ausgestattet, die natürlich eingesetzt werden möchte. Der Spieler kann sich entweder dafür entscheiden, mit der Wumme die Führung zu erhalten, oder sich hinters Steuer klemmen und das Geballere seinem Partner überlassen. Jede Figur bzw. jedes Fahrzeug ist mit einer anderen charakteristischen Waffe ausgestattet. Neben der GameCube-Version arbeiten die Entwickler auch an einer Nintendo-DS-Variante. **(uc)**

**Hersteller:** Vivendi Universal Games
**Internet:** www.radical.ca
**Termin:** 2005 (USA)

# The Sims 2

**SIMULATION** Ein neues Leben ruft.

VIELSEITIG–Der Touchscreen soll oft eingesetzt werden.

Das virtuelle Leben der Sims bescherte Electronic Arts traumhafte Gewinne. Nachdem DS-Besitzer mit *The URBZ: Sims in the City* lediglich eine aufgebohrte GBA-Version bekamen, soll *The Sims 2* perfekt auf das Handheld zugeschnitten sein. Das gesamte Spiel wird in 3D über den DS-Screen flimmern und zahlreiche Touchscreen-Aktivitäten beinhalten. Das Mikrofon soll vom Spieler ebenfalls in bestimmten Situationen benutzt werden. Ferner möchten die Entwickler ein viel offeneres Spielerlebnis bieten und somit mehr Abstand zum linearen Charakter vergangener Titel gewinnen. Neben der umfangreichen Einzelspieler-Erfahrung wollen die Entwickler dem Spieler auch reichlich Gelegenheit geben, die WI-FI-Möglichkeiten des Nintendo DS zu nutzen. **(uc)**

**Hersteller:** Electronic Arts
**Internet:** www.ea.com
**Termin:** 2005 (USA)

# Pac'n Roll

**GESCHICKLICKEIT** Endlich wieder die gelbe Kugel schieben

MIES Die Levels sind mit Hindernissen und Gegnern gespickt.

Die Hintergrundgeschichte von Namcos neuem *Pacman*-Abenteuer ist überaus simpel und doch eine runde Sache. Eines Tages kommt der böse Rock'n'Roll-Geist Golbis aus dem Weltall zurück, nimmt fast alle Pacman-Kreaturen gefangen und klaut ihnen auch noch sämtliche Gliedmaßen. Unser Pacman schafft es jedoch zu fliehen und muss nun durch etliche Levels rollen, um dem Bösewicht den Garaus zu machen. Mithilfe des Stylus wird Pacman durch die unterschiedlichen Umgebungen dirigiert. Der Spieler kann ihn entweder gemächlich in eine Richtung rollen lassen oder eine Rammattacke auslösen, die die bekannten Geister aus dem Weg räumt. Innerhalb der Levels muss Pacman eine bestimmte Anzahl an Keksen einsammeln, um den Durchgang zum nächsten Gebiet passierbar zu machen. Zusätzlich warten ganz besondere Aufgaben auf das runde Namco-Maskottchen. **(uc)**

**Hersteller:** Namco
**Internet:** www.namco.co.jp
**Termin:** 2005 (Japan)

# HARDWARE

RUTSCHFEST Gumminoppen an der Unterseite verhindern ein ungewolltes Wegrutschen.

## Home Charger Station

**ZUBEHÖR** Sinnvolles, aber teures Zubehör für DS-Spieler

Wenn die Mutter wieder über den unaufgeräumten Schreibtisch meckert, kommt die neue Home Charger Station genau richtig. Mit diesem Gerät könnt ihr euren Nintendo DS platzsparend verstauen – und gleichzeitig aufladen. Das beim DS mitgelieferte Netzteil wird einfach hinten an das Gerät angeschlossen. Das Eigengewicht und die vier Gumminoppen an der Unterseite verhindern, dass die leere Station vom Tisch rutscht – und dabei sieht er dank einer eingebauten blauen LED hübsch aus.

### PRAKTISCH UND GUT

Wenn die Batterien von eurem DS mal leer sind, steckt ihr das Gerät einfach mittig auf die Station – und schon wird der Akku geladen. Stellt man sich vor, dass der Nintendo DS ansonsten vermutlich irgendwo in der Nähe einer Steckdose herumliegen und herunterfallen könnte, weiß man die Home Charger Station zu schätzen. Beim Design wurde übrigens mitgedacht, denn dank der senkrechten Position kann man anhand der Lade-LEDs sehr gut erkennen, ob die Batterie bereits gefüllt ist. Wenn ihr mit dem Gerät spielen wollt, könnt ihr den DS über eine schwarze Taste an der Ladeschale wieder entfernen. Sollte der Handheld allerdings zu fest in die Home Charger Station stecken, verkanten sich die Geräte gern ineinandner, sodass man leider Hand anlegen muss. Fazit: 13 Euro sind für eine Ladeschale ohne Netzteil sehr viel Geld, das man als Fan zunächst wahrscheinlich lieber in neue Spiele stecken möchte. Die Home Charger Station ist trotzdem eine gute Anschaffung, denn sie gibt dem Nintendo DS einen festen Platz in der Wohnung. **(bh)**

**TEST**
**HOME CHARGER STATION**

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Madrics |
| Info-Telefon: | 06222-935816 |
| Internet: | www.madrics.com |
| Preis | Leistung |
| Ca. € 13,- | Gut |

- ⊕ Sinnvolles Zubehör mit Aufräumbonus
- ⊕ Separater Knopf zum Lösen
- ⊖ Kein mitgeliefertes Netzteil
- ⊖ Klemmt manchmal etwas

EINSCHÄTZUNG
**GUT**

## Battery Pack

MINI-MANKO Ihr braucht den beigelegten Minischraubendreher, um den Akkudeckel zu lösen.

**ZUBEHÖR** Der leistungsfähige Ersatz-Akku für den Nintendo DS

Ersatz-Akku – dieses Wort hört man als Nintendo-Jünger immer gerne, schließlich verlängern die kleinen Stromspender die Spielzeit enorm und verhindern lästige Wartezeiten. Jetzt landen auch die ersten kleinen Kraftpakete für den Nintendo DS im Handel. Der Battery Pack von Madrics besteht nur aus zwei Teilen: einem Schraubendreher zum Lösen und Zuschrauben des Akku-Deckels und einem Akku mit der gleichen Leistungsklasse wie der Original-Akku.

### ACHTUNG, INSTALLATION!

Wenn ihr die Akkus wechselt, müsst ihr sehr vorsichtig zu Werke gehen, denn falls ihr die kleine Schraube des Verschlussfachs zu fest anzieht, könnt ihr den Schließmechanismus auf Dauer beschädigen. Aus diesem Grund können wir dem Akku-Pack keine hohe Wertung verleihen, denn auch wenn der Akku-Block selbst zuverlässig seinen Dienst verrichtet, birgt das Set ein großes Problem: Bei jedem Akku-Wechsel wird der Minischraubendreher benötigt. Das ist vor allem sehr unpraktisch, wenn man unterwegs ist – auch wenn Madrics dazu eine passende Nintendo-DS-Tasche mit einem Schraubendreherplatz anbietet. Fazit: Der leistungsfähige Ersatz-Akku ist keine besonders gute Idee für Langzeitspieler, denn der empfindliche Schraubverschluss wird durch den häufigen Batteriewechsel stark belastet. Für Gelegenheitsspieler eine gute Anschaffung. **(bh)**

**TEST**
**BATTERY PACK**

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Madrics |
| Info-Telefon: | 06222-935816 |
| Internet: | www.madrics.com |
| Preis | Leistung |
| Ca. € 13,- | Gut |

- ⊕ Standard-Leistungsdaten (850 mAh)
- ⊕ Separater Knopf zum Lösen
- ⊖ Kein mitgeliefertes Netzteil
- ⊖ Klemmt manchmal etwas

EINSCHÄTZUNG
**GUT**

# DS Travel Pack

**ZUBEHÖR** **Die Heimat für euer komplettes DS-Equipment**

So ein aufgeräumtes Produkt ist uns noch nicht untergekommen: In dieser Sammeltasche hat nicht nur das Handheld selbst Platz, sondern auch viel Zubehör. Dazu zählen zum Beispiel die mitgelieferten Ladekabel (für den PC und den Zigarettenanzünder), der beigelegte Ohrhörer mit eingebauter Lautstärkeregelung, ein Ersatz-Stylus und vier Schutzhüllen für Spiele. Damit die Spiele nicht durch die geschlossene Tasche purzeln, legt Hersteller Logic 3 gleich je zwei Aufbewahrungsdosen für GBA- und DS-Spiele bei, um die teuren Investitionen zu schützen. Den Nintendo DS könnt ihr übrigens auch mit der eingearbeiteten Handschlaufe problemlos in dem eingenähten Fach verstauen. Für das restliche Zubehör bieten fünf mit Gummiband vernähte Gitternetztaschen an den Innenseiten Platz. Ganz gleich, ob ihr die Tasche für längere Reisen oder als Zubehörlager verwendet – sie ist ihr Geld wert. Nicht nur der DS, sondern auch Ladegeräte, Spiele und anderes Gerät finden bequem Platz. Die Verarbeitung ist gut, die Nähte sind sauber – und die Handkordel ist vor allem für den lässigen Transport im geschlossenen Zustand gut geeignet. Fazit: Die bislang beste Aufbewahrungsmöglichkeit für euer komplettes Nintendo-DS-Zubehör. **(bh)**

**AUFGERÄUMT** Hier hat alles seinen Platz.

**TEST**

**DS TRAVEL PACK**

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Logic 3 |
| Info-Telefon: | 09157-927350 |
| Internet: | www.logic3.com |
| Preis | Ca. € 20,- |
| Leistung | Sehr gut |

- ⊕ Ladekabel, Ohrhörer und Stylus
- ⊕ Gute Verarbeitung
- ⊕ Ausreichend Stauraum für Zubehör/Spiele
- ⊖ Ohrhörer mit magerem Klang

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

# 64 MB Memory Card

**MEMORY CARD** **Platz für 1.024 Blöcke**

Besonders viel macht diese GameCube-Speicherkarte zunächst nicht her: Wie viele andere bietet sie mit acht Megabyte (64 MBit) Speicherplatz für 1.024 Blöcke Spielstanddaten. Auf den zweiten Blick erkennt man allerdings, dass sich auf der Rückseite der interessante Hinweis versteckt, dass der Hersteller Vidis auf das kleine Datenlager stolze 36 Monate Produktgarantie gewährt.

Wir haben das Gerät in einem zweiwöchigen Dauertest auf seine Funktionsfähigkeit geprüft und waren mit dem Ergebnis zufrieden: Die Speicherkarte arbeitete zuverlässig. Trotzdem solltet ihr den Kassenzettel gut aufheben, denn sollte das gute Stück trotzdem einmal defekt sein, liefert Vidis Ersatz. **(bh)**

**TEST**

**64 MB MEMORY CARD**

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Bigben |
| Info-Telefon: | 040-51484048 |
| Internet: | www.vidis.com |
| Preis | Ca. € 20,- |
| Leistung | Sehr gut |

- ⊕ 36 Monate Service
- ⊕ 1.024 freie Speicherblöcke
- ⊕ N-ZONE-Dauertest bestanden
- ⊕ Sehr günstig

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

**N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

| Artikel | Hersteller | Preis | Wertung |
|---|---|---|---|
| **Controller** | | | |
| GameCube-Controller | Nintendo | Ca. € 40,- | Super |
| Cube Shock Controller | Madrix | Ca. € 15,- | Sehr gut |
| RF Cube Pad (Funk) | Speed Link | Ca. € 50,- | Sehr gut |
| Soft Touch Controller | Bigben | Ca. € 15,- | Sehr gut |
| Pro Pad | Vidis | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| **Lenkräder** | | | |
| Force Feedback Wheel | Logitech | Ca. € 80,- | Sehr gut |
| Booster 9000 | Vidis | Ca. € 70,- | Sehr gut |
| Booster 5000 | Vidis | Ca. € 60,- | Sehr gut |
| Challenge 2 Racing Wheel | Thrustmaster | Ca. € 35,- | Sehr gut |
| **RGB-Kabel** | | | |
| RGB-Kabel | Wolfsoft | Ca. € 70,- | Super |
| RGB-Kabel | Vidis | Ca. € 10,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel mit Booster | Wolfsoft | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| RGB/AV Cable | Bigben | Ca. € 8,- | Gut |
| **Diverses** | | | |
| Z-680 | Logitech | Ca. € 499,- | Super |
| Starterpack for Gamers | Madrics | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| Action Replay | Datel | Ca. € 40,- | Sehr gut |

| Artikel | Hersteller | Blöcke | Preis |
|---|---|---|---|
| **Memory Cards** | | | |
| Memory Card XXL 64 MB | Madrics | 1.019 Blöcke | Ca. € 17,- |
| Memory Card 16 MB | Hama | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| Memory Card 4 MB | Bigben | 64 Blöcke | Ca. € 6,- |

# LESERBRIEFE

## EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

**LINK VS. LEON Beides herausragende Titel.**

**Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Redaktion: N-ZONE**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**E-Mail: redaktion@n-zone.de**

**N-ZONE MEINUNG PER SMS**

### Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

**D: 82 098**; € 0,49/SMS; alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12/SMS
**CH: 9292**; sfr 0,70/SMS
**A: 0900 800 700**; € 0,50/SMS

## Nintendo Revolution

Hi!
Sicher hören sich Features des Nintendo Revolution wie Abwärtskompatibilität und WLAN sehr interessant an. Jedoch wird es für Nintendo wohl kaum möglich werden, Sony den Rang abzulaufen und vom Thron zu stürzen. Schließlich steht der Mainstream eindeutig hinter Sony und Nintendo ist nun mal nicht halb so cool. Auch in Sachen Innovation sollte man die Konkurrenz nicht unterschätzen, denn EyeToy wird wohl kaum aussterben, sondern vielmehr weitergeführt werden, um Nintendos neuem Spielerlebnis Kontra zu geben. Jedoch überzeugt Nintendo als Softwareproduzent auf der ganzen Linie, weswegen die Zukunft wohl nicht düster ausfallen sollte. Und wenn Nintendos Neuling den hohen Erwartungen gerecht wird, könnten die Karten für die nächste Konsolengeneration eventuell doch noch neu gemischt werden. Aber dabei sollte man immer Folgendes im Auge behalten: Microsoft sowie Sony werden nicht schlafen.

SCYTHE

Hallo,
ich muss schon zugeben, dass ich sehr gespannt darauf bin, was Nintendo dieses Mal wieder aus der Trickkiste ziehen wird. Kostenlos ins Internet gehen und spielen? Das hört sich einfach mega-geil an. Wenn Nintendo das hinkriegt, dann ist ein großer Erfolg für Internet-Spiele schon so gut wie vorprogrammiert. Und was es mit der neuen Konsole mit dem Arbeitstitel Revolution auf sich hat, wird die Welt wohl erst erfahren, wenn Nintendo den Schleier auf der E3 dieses Jahres lüften wird. Vielleicht so was Tolles wie einen Touch-Controller?

DOMINIC NINTENDOMANIAC

Hi N-ZONE!
Ich finde es klasse, dass der Revolution abwärtskompatibel ist, so kann man nämlich den GameCube verkaufen, aber man kann seine alten Spiele trotzdem noch spielen. Ich habe nämlich mein N64 extra deshalb nicht verkauft, weil ich meine alten Spiele auch gerne noch zocke. Es wäre cool, wenn man umsonst übers Internet mit anderen Leuten spielen könnte, da man sich so auch mit anderen Leuten als seinen Freunden messen könnte – und das, so lange man will. Ich hoffe aber auch, dass es Demos geben wird, denn so kann man Spiele auch mal ausprobieren, ohne viel Geld dafür auszugeben.

PATRICK SICKING

## Entwicklungsland Deutschland

Lieber Fabian,
es ist wirklich alles andere als übertrieben zu sagen, dass Deutschland ein Entwicklungsland ist. Das ist einfacher gesagt nichts anderes als die Wahrheit, eine Wahrheit, die „Neunzigerjahre-Ökoeltern" schlichtweg ignorieren. Es interessiert sie eigentlich auch nicht, es ist ja angeblich effektiver, ein Buch zu lesen um seine Langeweile in einem Holzhaus vor dem geheizten Ofen totzuschlagen. „Von den ganzen Computerspielen kriegst du ja nur viereckige Augen", hört man es aus deutschen Wohnzimmern ertönen. Bei solchen Angelegenheiten kann man sich als Nintendo-Fan eigentlich nur noch kopfschüttelnd wünschen, in Japan zu leben.

WOLFSBERG

## Danke Capcom!

Hi N-ZONE!
Ich möchte diesen Weg einfach mal nutzen, um „Danke!" zu sagen. Vor wenigen Tagen habe ich mir *Resident Evil 4* zugelegt und bin nun bei Disc 2 angelangt. Und meine Meinung ist klar: Alle volljährigen Spieler müssen sich dieses Spiel kaufen. Ich bin zwar überzeugter Nintendo-Fan, jedoch hätte ich dem GameCube diese Leistung nicht zugetraut. Ich erwähne nur die wehenden Vorhänge in der Burg oder den Feuerkreis bei der Benzintonne. Ich habe noch nie ein so geniales Game mit einer solchen Hammergrafik in den Händen gehalten. Deswegen nur eines: Danke, Capcom!

MICHAEL

**N-ZONE** NINTENDO PRÄSENTIERT ...

# Gewinnspiel

**Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Baten Kaitos* für den GameCube darf sich nun Armin Becker aus Merzig freuen.**

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Donkey Konga 2* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 17. Mai 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

**COMPUTEC MEDIA AG,**
**Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,**
**Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth**

Hi!
Hat *Resident Evil 4* seine 95 Prozent in der N-ZONE verdient? Ich finde es verwunderlich, dass das Spiel genauso gut wie *Zelda: The Wind Waker* sein soll. Ich bin da völlig anderer Meinung. *Zelda: The Wind Waker* ist viel abwechslungsreicher im Leveldesign. Nicht linear wie *Resident Evil 4* und vor allem umfangreicher. Es geht nicht nur darum, Gegner umzulegen, sondern auch sinnvolle Rätsel zu lösen. Das fehlt eindeutig bei *Resident Evil 4*. Das Niedermetzeln von Gegnern mag ja anfangs noch amüsant sein. Am Ende des Spieles ist man aber froh, nicht noch mal von vorne beginnen zu müssen. Grafik und Sound von *Resident Evil 4* sind natürlich klar besser als bei *Zelda*. In Sachen Story hat *Resident Evil 4* ein bisschen versagt – sie ist einfach nicht spannend. Besonders schade ist, dass es keine deutschen Originalsprecher gibt. Und leider tauchen die besten Gegner wie das Wassermonster und El Gigante schon am Anfang des Spiels auf. Die normalen Gegner finde ich nicht intelligent genug, da sie den Spieler immer auf dieselbe Art und Weise attackieren – sie lauern ihm selten aus dem Hinterhalt auf. *Resident Evil 5* muss eindeutig wieder schockierender und gruseliger sein. *Resident Evil 4* ist zwar eines der besten Spiele für den GameCube, trotzdem bin ich etwas enttäuscht. Grafik, Sound, Musik sind nun mal nicht alles.

THOMAS HUNZIKER

## Nintendo-Fan?

Hi N-ZONE!
Es ist also mal wieder soweit: Ein Generationswechsel in Sachen Hardware steht an. Sony sitzt stabil im Sattel und Microsoft scheint auch gut gerüstet für die Zukunft. Nur bei Nintendo weiß man mal wieder nicht, woran man ist. Ich würde mir echt wünschen, dass Nintendo eine nicht ganz so marktfremde Haltung an den Tag legen und mehr auf die Bedürfnisse der Spieler eingehen würde. Wir möchten schließlich auch ein Burnout oder Tomb Raider auf unserer Nintendo-Konsole haben. Natürlich sind exklusive Titel wie Resident Evil 4, Super Mario Sunshine oder Zelda geil, auf Dauer reicht das aber nicht. Hoffentlich ändert sich was.

BERND H.

**N-ZONE** STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

### N-ZONE-Leser über das neue *S. Smash Brothers*-Spiel

| Smashbrother16 | Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game? |
|---|---|
| Rang: ▲<br>Anmeldedatum: 03.07.04<br>Datum: 18.02.05 22:19 | Auf der neuen Nintendokonsole (Revolution) wird es sicher wieder ein Smash bros.-Game geben. Jetzt will ich von euch wissen welche Charaktere ihr euch für das Spiel wünscht. Ich finde man sollte die alten bis auf einige Ausnahmen behalten (Pumeluff und Ness würde ich nicht vermissen). Als neue Charaktere würde ich mir unter anderem wünschen: Sonic, Wario Koopa, Buu-Huu... Sagt mir mit wem ihr gern prügeln würdet. Nennt eure Wünsche, egal wie unrealistisch sie sind. |
| **Alefur** | **AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?** |
| Rang: ▲<br>Anmeldedatum: 18.06.02<br>Datum: 18.02.05 23:55 | Ganondorf mit dem coolen Schwert, Diddy Kong, Wario, Waluigi, Boo, Shy Guy,Pikin, Capt. Olimar, Deathborn, Chunky Kong(der fette mit der Bazooka). |
| **CBD** | **AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?** |
| Rang: ▲<br>Anmeldedatum: 30.01.05<br>Datum: 19.02.05 00:53 | Ich finde es sollten nicht zu viele "Mario-Characters" vorkommen. aber für Olimar wirds echt mal zeit. Sonic ist natürich auch cool aber eher unwarscheinlich und auch unpassend.<br><br>Das Leben ist ein Spiel.<br>Ein Scheiß Spiel.<br>Aber die Grafik is geil. |
| **Tim Taylor** | **AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?** |
| Rang: ▲<br>Anmeldedatum: 04.06.03<br>Datum: 19.02.05 08:59 | Leon. Gut, er is net von Nintendo, aber wäre cool.<br><br>Kommt ins Revolution-Forum<br>Schnappi-Killer<br>Son of a Peach |
| **Muffelmann** | **AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?** |
| Rang: ▲<br>Anmeldedatum: 21.01.05<br>Datum: 19.02.05 15:08 | Ich fände Horrorkid (Mayoras Mask) lustig .<br>Oder der (ich glau er heißt) Krunkey Kong Opa von der Donkey Kong-Serie !<br>Auch nett wäre eine alte Pixel-Figur von den NES-Klassikern (Mario,Link,usw.) ...<br><br>Muffeln ist geil !!!!! |
| **Fickfairthomatse** | **AW: Welche Charaktere wünscht ihr euch für das neue Super Smash brothers-Game?** |
| Rang: ▲<br>Anmeldedatum: 26.01.05<br>Autorenpunkte: 12<br>Lesertests: 4<br>Datum: 19.02.05 22:15 | **Zitat:** (Original von Sonic55 am 19.02.2005 20:10)<br>Ich will ein paar mehr Metroid Charas sehen! Zb. Die Weltraum Piraten oder Ridley!<br>Oder nen Metroid^^<br><br>**WOW** das wär ja krass ,ich fänds geil wenn es mehr Arenen und Dark Samus sowie Viewtiful Joe mit seinen Zeitanhalt-Speed-Specialattacken :top:dabei wär<br>*geändert am 19.02.2005 um 22:15 Uhr von Fickfairthomatse*<br><br>FIGURE<br>4<br>LEGLOCK<br>WHOOOOOO!!!! |

**TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

**N-ZONE** THEMENCHAT

### Chat mit Electronic Arts:

Electronic Arts ist nach wie vor dick im Geschäft. Für den DS hat EA bereits *The URBZ* und *Tiger Woods PGA Tour 2005* veröffentlicht. *Need for Speed Underground 2* und *GoldenEye Rogue Agent* stehen in den Startpositionen und auch für den GameCube hat EA noch große Pläne. Welche das sind, verraten die EA-Mitarbeiter in unserem Themenchat im Mai. Den genauen Termin erfahrt ihr unter www.n-zone.de.

### Redaktions-Chat:

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 31. Mai um 15:00 Uhr statt.

**Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.**

# Lesefutter für Konsolenfans!

**PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!**

Fett, fetter, PLAYZONE! Die Ausgabe 06/2005 unseres Schwestermagazins präsentiert euch unter anderem heiße Vorschau-Berichte zu *Prince of Persia 3*, *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*, *Soul Calibur 3* und *Battlefield 2: Modern Combat*. Im Test müssen Highlights wie *Midnight Club 3*, *Enthusia Professional Racing*, *Full Spectrum Warrior* ihre Qualitäten beweisen. Darüber hinaus erwarten euch jeweils eine fette Komplettlösung zu *Splinter Cell Chaos Theory* und *Gran Turismo 4*. Inklusive Sonderbeilage zu *Area 51*! Mit DVD! Jetzt im Handel.

**XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!**

Die E3 lässt grüßen, das merkt man auch an der aktuellen XBOX-ZONE 06/2005. Mit Titeln wie *Half-Life 2*, *Far Cry Instincts*, *GTA San Andreas*, und *Prince of Persia 3* präsentiert unser Schwestermagazin eine ganze Reihe erstklassiger Xbox-Titel. Auch im Testbereich stehen mit *Unreal Championship 2*, *Jade Empire* und *Forza Motorsport* echte Kracher auf dem Prüfstand. Mit Komplettlösungen im Heft und Spielszenen aller Xbox-Highlights auf DVD! Jetzt im Handel.

# Leser fragen, N-ZONE antwortet!

## Fire Emblem

**Hallo zusammen!**

**Ich hab eine ganz wichtige Frage, die die *Fire Emblem*-Reihe betrifft. Der bereits hier in Europa erschienene GBA-Teil hat mich absolut begeistert. Wie steht's jetzt aber mit einem Nachfolger? Soweit ich weiß, wurde *Fire Emblem: Seima No Kouseki* bereits vor geraumer Zeit in Japan veröffentlicht. Bleibt dieser Titel dem Osten vorbehalten oder gibt es inzwischen doch einen Termin für Europa?**

**GILES**

**N-ZONE** Richtig ist, dass ein neuer *Fire Emblem*-Teil sowohl für den GameCube als auch den Game Boy Advance für Japan und die USA angekündigt sind. In den USA trägt das GBA-Spiel den Untertitel *The Sacred Stones*, zu Deutsch: Die heiligen Steine. Für Europa waren zum Redaktionsschluss offiziell weder der GameCube-Titel noch das GBA-Spiel bestätigt, allerdings ist dies nur noch eine Frage der Zeit. Wir hoffen, euch bereits in der nächsten Ausgabe – nach der E3 – mehr dazu berichten zu können.

## Link-Probleme

**Hi ihr N-ZONIer!**

**Ich wollte mal ein wenig Kritik an Nintendo loswerden. Erstens habe ich etwas am DS auszusetzen: Ich finde das Gerät zwar verdammt cool, aber was ich total doof finde, ist die Tatsache, dass man keine GBA-Spiele mehr über Linkkabel spielen kann. Das heißt auch, dass man den DS nicht mit dem GameCube verlinken kann. Denn mein Bruder hat sich auch einen DS geholt und wir würden gerne *Final Fantasy: Crystal Chronicles* zusammen spielen. Das geht aber nicht, da am DS kein Link-Anschluss ist. Und einen GBA hat mein Bruder nicht. Zweitens habe ich eine Kleinigkeit an *Resident Evil 4* auszusetzen. Das Spiel ist echt super, ich hab es auch schon durchgespielt. Aber ich finde es blöd, dass die beiden Minispiele in der EU-Version rausgenommen wurden.**

**MILAN WALLNER**

**N-ZONE** Ja, es ist schade, dass man den Mehrspieler-Modus der GBA-Titel aufgrund der fehlenden Link-Möglichkeit des DS via Kabel nicht mehr nutzen kann. Und ja, es stimmt auch, dass man den DS nicht mit dem GameCube verlinken kann. Was allerdings sicher scheint, ist, dass man den Nintendo DS sehr wohl mit dem GameCube-Nachfolger Nintendo Revolution via WLAN verlinken kann. Beide Konsolen verfügen nämlich über eingebaute Funk-Netzwerkadapter. Der Vorteil dabei: Es gibt keinen lästigen Kabelsalat zwischen den Konsolen. Mehr hierzu in der nächsten N-ZONE.

## Ironie des Schicksals

**Hi N-ZONE,**

**ich bin treuer Nintendo-Fan und hab auch nicht vor, das zu ändern. Schließlich bin ich ja schon seit neun Jahren ein Nintendo-Jünger, aber in meiner Klasse ist, wie ich immer sage, die „Sony-Mafia" an der Macht. Beispielsweise wollen meine so genannten Freunde immer, dass ich zu Sony überwandere. Doch für mich ist Nintendo das einzig Wahre und das wird auch immer so bleiben.**

**MARCEL**

**N-ZONE** So ist es brav, mein Sohn! Du kannst deinen so genannten Freunden von der Sony-Mafia mitteilen, dass Shigeru Miyamoto persönlich vorbeikommen und so lange mit ihnen *Super Smash Bros.*, *Pikmin*, *Mario* und *Zelda* spielen wird, bis auch sie zum Nintendo-Jünger bekehrt sind, wenn sie dich weiterhin bedrängen. Lass dich nicht blenden von der Unwissenheit der Sony-Mafia, denn du sollst keine anderen Videospiel-Götter neben Nintendo haben. Deine Treue und Abstinenz, auch dem weiblichen Geschlecht gegenüber, wird dich deinem Ziel, dem Videospiel-Himmel, einen Schritt näher bringen. Eins noch zum Schluss: Nimm nicht alles ernst, was in der N-ZONE steht!

## Schmutzig

**Hi!**

**Ich hab mir den Nintendo DS geholt. Mir ist aufgefallen, dass der Touchscreen schnell verschmutzt, obwohl ich ihn immer zuklappe und ihn nur mit dem Stift berühre. Wie kann ich ihn schonend sauber machen? Wisst ihr, wann *Metroid Prime Hunters* rauskommt?**

**DER BENE**

**N-ZONE** Der Touchscreen verschmutzt bei häufigem Gebrauch in der Tat schnell. Dies ist nicht weiter schlimm, allerdings bedarf der Bildschirm einer regelmäßigen Reinigung. Ein einfaches Tuch sollte hier aber schnell Abhilfe schaffen. Brillenputztücher eignen sich ebenfalls sehr gut, um den Touchscreen von Schmutz zu befreien. Im Handel gibt es zudem Schutzfolien für den Touchscreen des DS, um den Bildschirm zusätzlich gegen Kratzer zu schützen. Es ist übrigens auch kein Problem, den Touchscreen des DS mit dem Finger zu bedienen. Zu *Metroid Prime Hunters* können wir dir in der nächsten Ausgabe mehr sagen.

**FIRE EMBLEM Der Strategie-Titel zählt zu den besten GBA-Spielen überhaupt.**

# FEEDBACK

**EURE ANSICHTEN ZU AKTUEL[illegible]EN!**

**Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.**

## Resident Evil 4

### Das Horror-Meisterwerk **schockt die ganze Welt.** Wir haben eure Meinungen dazu eingefangen!

Kein anderes Spiel schafft es derzeit besser, die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. Die Vorfreude auf dieses Meisterwerk war groß und nach dem Release hagelte es in der Fachpresse Bestnoten. Ob die vollmundigen Lobeshymnen wirklich gerechtfertigt waren, wollten wir in einer Umfrage herausfinden.

Atmosphärisch ist die aktuelle Inkarnation der Horror-Serie das Beste, was man momentan auf dem GameCube spielen kann. Zusammen mit der Grafik stellt der Sound die wichtigsten Eckpfeiler dieses Erlebnisses dar. 58,1 Prozent aller Teilnehmer sind genau dieser Meinung und halten den Sound für das Fundament der tollen Atmosphäre. 37,1 Prozent aller teilnehmenden Leser halten die akustische Leistung für sehr gut. Als durchschnittlich haben 3,8 Prozent aller Befragten die Akustik bewertet und gerade mal 1 Prozent hatte nur ein müdes „Na ja" parat. Doch was bringen die beste Atmosphäre, die umwerfendste Grafik und der bombastischste Sound, wenn sich die Hauptfigur nicht gut steuern lässt? Stimmt, überhaupt nichts. Aus diesem Grund haben die Entwickler die Steuerung bestens an die neue Echtzeit-3D-Umgebung angepasst und im Vergleich zu den Vorgängern verbessert. Das meinen auch 47,6 Prozent aller Befraten. 43,7 Prozent aller teilnehmenden Leser benötigten zwar etwas Zeit, um sich an das neue

**N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK**

## Baten Kaitos

**Eure Meinung zum neuesten Nintendo-RPG**

In unserem Test konnte das fantasievolle Karten-Rollenspiel überzeugen und hat sehr gute Kritiken bekommen. Doch was viel interessanter ist: Wie kommt der Titel bei euch an?

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von dem Spieletitel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

### Wie haben dir die Gameplay-Passagen mit Ashley gefallen?

*Resident Evil Zero* bot dem Spieler zum allerersten Mal die Möglichkeit, zwei Hauptfiguren zu kontrollieren. Im jüngsten *Resident Evil* ist dieses Feature in ähnlicher Form enthalten. Allerdings tritt Ashley viel seltener in Aktion und ist bei weitem nicht so schlagfertig wie Leon. Dennoch finden 43,8 Prozent aller Beteiligten diese Passagen richtig super. 49,5 Prozent aller teilnehmenden Leser halten Ashleys Einsätze für „Gut, aber nicht überragend". Der Rest mit 6,7 Prozent aller Antworten fällt das vernichtende Urteil „Waren total daneben".

Steuerschema zu gewöhnen, kamen dann aber ohne Probleme mit jeder Situation klar. 6,8 Prozent aller Teilnehmer finden die Steuerung gut, aber dennoch etwas hakelig. Die absolute Minderheit mit 1,9 Prozent aller abgegebenen Antworten bemängelt immer noch das zu träge Verhalten der Hauptfigur.

Als bekannt wurde, dass die europäische Version von *Resident Evil 4* ungeschnitten auf den Markt kommen würde, war die Erleichterung mit Sicherheit groß. Einen kleinen Wermutstropfen gab es aber trotzdem beim Deutschland-Release: Die beiden Minispiele, die nach dem Durchspielen der US-Version freigeschaltet werden, sind dem Rotstift zum Opfer gefallen. 37,1 Prozent aller Beteiligten finden diese Maßnahme zwar schade, sehen darin aber auch keine gravierenden Nachteile. 41 Prozent aller Umfrageteilnehmer sagen ganz klar: „Unverschämtheit! Man kann wohl den vollen Umfang erwarten!" 21,9 Prozent der Teilnehmer halten diese Minispiele sowieso für eher unwichtig. Für sie steht das Hauptspiel klar im Vordergrund.

**N-ZONE** **STIMMEN AUS DEM FORUM**

## WWW.N-ZONE.DE

### N-ZONE IM INTERNET!

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

### N-ZONE-Leser über *Resident Evil 4*.

| | |
|---|---|
| giblogroff | AW: Resident Evil 4: Grandioses Meisterwerk oder verzweifelte Wiederbelebung einer angestaubten Horror-Serie? |
| Rang:<br>Anmeldedatum: 29.03.05<br>Datum: 18.04.05 00:05 | Ich muss sagen das Spiel hat mich nach 6 Stunden Spielzeit etwas entäuscht...<br>Zwar ist die Grafik auf dem Gamecube konkurrenzlos ; jedoch das Gameplay lässt zu wünschen übrig, denn es spielt sich immer wieder der gleiche Vorgang ab : 20 Gegner rennen auf einen los,man "neutralisiert" sie<br>und irgendwann wirkt das auch öde...<br>Die Rätsel sind ohne Probleme leicht zu lösen und befinden sich nicht auf dem Niveau der Rätsel für 18-jährige.<br>Auch der "Grusel/Horror"-Level ist in diesem vierten Teil, verglichen mit den Vorgängern, enorm zurückgefallen.<br>Non-stop action ist nicht immer gut;das hab ich spätestens bei diesem Spiel gemerkt..<br>Man könnte eigentlich meinen, dass man Max Payne ohne "bullet time?" spielt....<br><br>Da ich die Version aus Österreich besitze, sind sowohl die Minispiele, als auch die Bonusmission Ada erhalten.<br>Auch wenn diese die Spieldauer kurzzeitig verlängern, sind sie,meiner Meinung nach, nicht erwähnenswert, und es würde mich deshalb kaum stören, wenn sie wegfallen würden.<br><br>Trotz dieser negativen Aspekte ist Resident Evil 4 ein weiterer Meilenstein aus dem Hause Capcom und ein Titel den kein volljähriger Gamecube Besitzer verpassen sollte. |
| P373R | AW: Resident Evil 4: Grandioses Meisterwerk oder verzweifelte Wiederbelebung einer angestaubten Horror-Serie? |
| Rang:<br>Anmeldedatum: 17.11.04<br>Datum: 17.04.05 19:43 | Meiner Meinung nach,ist Resident Evil 4 nicht das beste Gamecube-Game,aber der bisher mit Abstand beste Resident Evil Teil. Was mir gefällt,ist das ganze Spiel an sich,das auf ganzer Linie überzeugt .Zum Einen die Grafik,die für Cubeverhältnisse sehr überzeugend ist,zum Anderen die düstere Atmosphäre,die sehr dicht und vor allem fesselnd ist,wobei der Sound eine große Rolle spielt. Die Story ist spannend und mit vielen Wendepunkten versehen,was des öfteren einen erstaunten Ausdruck auf das Gesicht des Spielers zaubert. Die traditionelle Steuerung bietet meiner Meinung nach einen schnellen Einstieg,wobei ich diese ja schon bei den Vorgängern guthieß. Den Vorschlag von superglue,eine Tastenbelegung der Waffenwahl auf das Steuerkreuz zu legen,hätte ich mir auch gewünscht. Ein alternativer Kamerawinkel,der etwas weiter weg ist,wäre auch schön gewesen,ist aber nicht zwingend erforderlich. Zu den fehlenden Zusatzspielen in der deutschen Version möchte ich sagen,dass es einerseits traurig ist und die Langzeitmotivation etwas drunter leiden muss,andererseits das Hauptspiel immer wieder zu neuem durchzocken einlädt,dank dem Erhalt der getuneten Waffen. Alles in allem,ist Resident Evil 4 ein erstklassiges Game,das eine gute Alternative zu manch einem Horrorstreifen bietet |

**INFO** **EURE MEINUNG**

### Welche Wertung würdest du geben?

| | |
|---|---|
| Zwischen 100 und 95 Prozent | 49,5% |
| Zwischen 94 und 90 Prozent | 44,8% |
| Zwischen 89 und 85 Prozent | 3,8% |
| Zwischen 84 und 80 Prozent | 0,0% |
| 79 oder weniger Prozent | 1,9% |

### Was hältst du vom neuen Zielsystem?

In früheren *Resident Evil*-Spielen verkam das Zielen entweder durch eine Automatik zum Spaziergang oder es war bei manuellem Gebrauch ein Geduldsspiel. Mit der neuen 3D-Umgebung und der Verwendung eines Laserpointers stellt *Resident Evil 4* völlig neue Ansprüche an den Spieler. 51,4 Prozent aller Umfrageteilnehmer sind von dem neuen Zielsystem total begeistert und halten es für schlichtweg „Total genial", 45,7 Prozent aller teilnehmenden Leser hatten anfangs mit leichten Schwierigkeiten zu kämpfen, beherrschen das Zielen jetzt aber perfekt. Abgeschlagene 2,9 Prozent aller Beteiligten fanden das Zielsystem der Vorgänger besser.

# BACKSTAGE

## HINTER DEN KULISSEN

**N-ZONE EXKLUSIV**

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
**Teil 4: Verpackungen/ Anleitungen**
Teil 5: Marketing
Teil 6: Communication Center
Teil 7: Online-Department
Teil 8: Lager
Teil 9: Reparaturabteilung

**PIXEL FÜR PIXEL** Besonders detailverliebt ist die Verpackung des Classic NES GBA SP, auf welche ein durchgehendes Abbild vom Anfang des ersten Levels von Super Mario Bros. gedruckt wurde.

# Zu Besuch bei Nintendo

## Teil 4: Verpackungen/Anleitungen

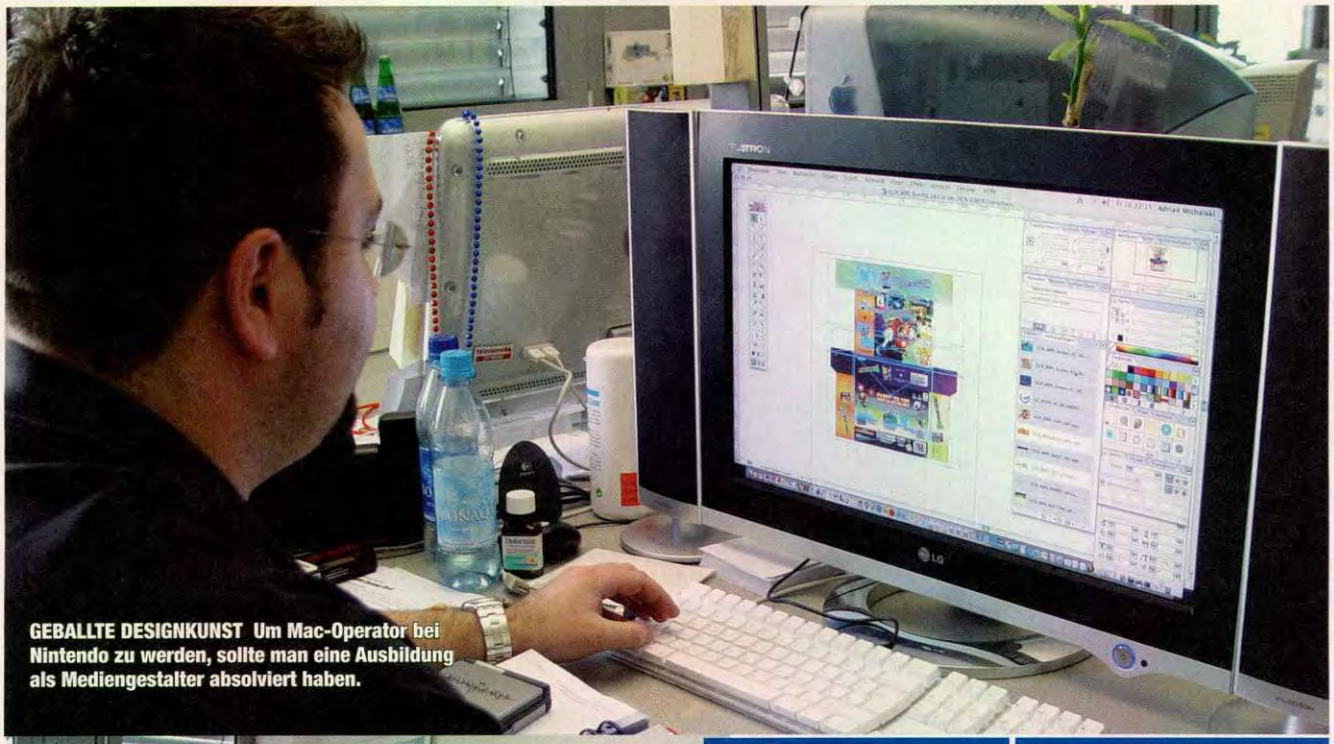
Ihr habt euch schon immer gefragt, wie die Verpackungen und Anleitungen zu den Spielen entstehen? Dann seid ihr diesen Monat genau richtig bei uns, denn wir haben bei der Abteilung „Artwork Services" vorbeigeschaut. Diese sitzt gemeinsam mit einer weiteren Abteilung, dem Lotcheck, im europäischen Nintendo-Hauptquartier in Großostheim und wird von Daniela Schmitt, ihres Zeichens Senior Assistant Manager, geleitet. Hier werden die Anleitungen und Verpackungen inklusive VIP-Karten in elf Sprachen für Hard- und Software für ganz Europa entwickelt. Ein Projekt dauert normalerweise etwa vier bis sechs Wochen und ist ungefähr vier Wochen vor der geplanten Spielveröffentlichung abgeschlossen.

### INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT

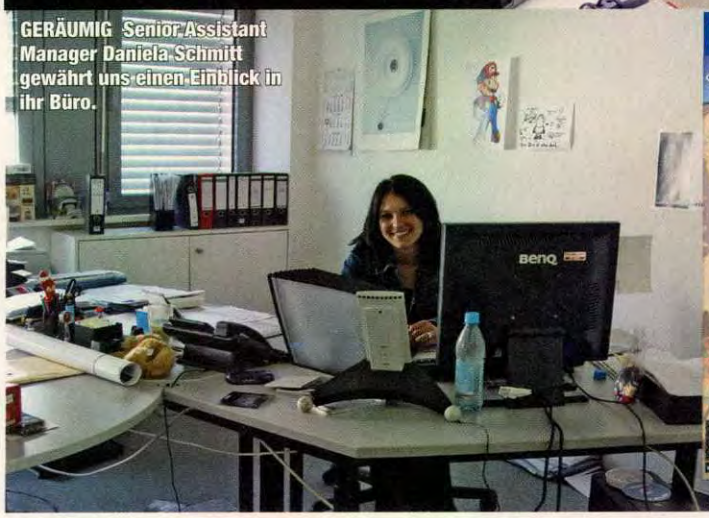
Zu Beginn der Erstellung von Anleitung und Verpackung eines Spiels ist es zunächst einmal wichtig, ob das Spiel bereits in Japan oder den USA erschienen ist. In diesem Fall verwendet die Abteilung die fertigen Anleitungs- und Verpackungsdaten der japanischen oder amerikanischen Version und passt diese an den europäischen Markt an. Erscheint der Titel dagegen als Erstes in Europa, muss das Team um Daniela Schmitt Anleitung und Verpackung von Grund auf neu erstellen. Es gibt allerdings auch Ausnahmen, denn bei einigen Titeln entscheidet man sich gegen eine Übernahme des Designs aus Japan und den USA. Da das Design von Anleitungen und Verpackungen meist aus den USA oder Japan übernommen wird, müssen die angelieferten Daten zunächst überprüft werden. Beispielsweise könnte sich bereits ein Fehler in die amerikanische Anleitung eingeschlichen haben, der nicht aufgefallen ist. Zeitgleich werden die Daten für den europäischen Markt angepasst. Ein Problem ist beispielsweise, wenn die amerikanische Anleitung über mehr Seiten verfügt, als für die Anleitungen in Europa vorgesehen sind. Hinzu kommt, dass beispielsweise die deutsche Sprache mehr Platz in Anspruch nimmt als die englische. „Wir beginnen mit der englischsprachigen Anleitung, welche wir aber bereits mit Bedacht auf die anderen europäischen Sprachen aufbauen. Nachdem wir das Layout finalisiert haben, geht die Anleitung zur Freigabe an die Entwickler. Parallel dazu laufen aber bereits die Übersetzungen der englischsprachigen Anleitung in die anderen Sprachen, welche zeitgleich Korrektur gelesen werden. Bei einigen Spielen, wie beispielsweise *Pokémon*, müssen sämtliche Sprachversionen an die Entwickler geschickt werden. Hat der Entwickler noch Korrekturwünsche, müssen diese noch durchgeführt werden", erklärt Daniela Schmitt.

### ÖKOLOGISCH UNBEDENKLICH

Was auf keinen Fall in der Anleitung oder auf der Verpackung vergessen werden darf,



**GEBALLTE DESIGNKUNST** Um Mac-Operator bei Nintendo zu werden, sollte man eine Ausbildung als Mediengestalter absolviert haben.



**GERÄUMIG** Senior Assistant Manager Daniela Schmitt gewährt uns einen Einblick in ihr Büro.

**PAPER MARIO** Die PAL-Verpackung basiert auf der US-Verpackung.

sind vorgeschriebene Aufschriften wie die Altersangaben oder die Warnungen. Sobald Text und Layout komplett fertig sind, gehen die Daten an die Druckerei. Dabei wird in der Regel immer das gleiche Papier für Anleitungen und Verpackungen verwendet. „Beim Papier und den verwendeten Farben achten wir besonders darauf, dass keine Gift- und Schadstoffe enthalten sind. All unsere Zulieferer haben Auflagen zu erfüllen", ergänzt Manager Kai Zeh. Bevor die finale Druckfreigabe erteilt wird, hat das Team um Daniela Schmitt noch einmal die Möglichkeit, Änderungen vorzunehmen. Anleitung, Spiel und Verpackung kommen dann etwa drei Wochen vor der Veröffentlichung des Spiels zusammen. Auf diesen Punkt werden wir in Teil 8 unserer Backstage-Rubrik näher eingehen. In der nächsten Ausgabe werfen wir aber zunächst einen Blick in die Marketing-Abteilung von Nintendo of Europe.

FABIAN SLUGA

**GOLDIG** Neue Verpackungen werden in Absprache mit dem Marketing entworfen, um optimal zu wirken. Auf die Verpackung des Zelda:The-Minish-Cap-Bundles ist man bei Nintendo of Europe besonders stolz.

**ARBEITSANWEISUNG** Selbst gebastelte Arbeitsanweisungen verzieren den Server.

# CHEATS & CODES

**Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!**

## Cheats im Überblick

**Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben**

### GameCube

| Titel | Ausgabe |
|---|---|
| Call of Duty: Finest Hour | 02/05 |
| Conflict Desert Storm II | 05/04 |
| Def Jam: Fight for NY | 01/05 |
| Die Sims brechen aus | 05/04 |
| Die Unglaublichen | 02/05 |
| Donkey Konga | 13/04 |
| Fight Night Round 2 | 05/05 |
| GoldenEye: Rogue Agent | 02/05 |
| Goblin Commander | 01/05 |
| James Bond 007: Nightfire | 13/04 |
| Madden 2005 | 13/04 |
| Mario Kart: Double Dash!! | 01/05 |
| Metroid Prime 2:Echoes | 02/05 |
| NBA Live 2005 | 02/05 |
| Paper Mario: Die Legende vom Äonentor | 01/05 |
| Pikmin 2 | 13/04 |
| Prince of Persia: Warrior Within | 03/05 |
| SSX Tricky GC | 04/05 |
| Star Fox Assault | 05/05 |
| Tak und der Stab der Träume | 05/05 |
| Terminator 3: Redemption | 13/04 |
| The Simpsons Hit & Run | 04/05 |
| Tiger Woods PGA Tour 2005 | 13/04 |
| Ty der tasmanische Tiger | 05/05 |
| Ty der tasmanische Tiger 2 | 03/05 |
| X-Men Legends | 03/05 |
| Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen | 04/05 |
| Zelda: Four Swords Adventures | 04/05 |

### Game Boy Advance

| Titel | Ausgabe |
|---|---|
| Action Man: Robot Attack | 01/05 |
| Barbie – Die Prinzessin und das Dorfmädchen | 03/05 |
| Die Unglaublichen | 02/05 |
| Grand Theft Auto Advance | 04/05 |
| Lego Knights Kingdom | 01/05 |
| Tron 2.0 Killer App | 02/05 |

### Nintendo DS

| Titel | Ausgabe |
|---|---|
| Asphalt Urban GT | 03/05 |
| Project Rub | 04/05 |
| Super Mario 64 DS | 03/05 |
| Tiger Woods PGA Tour 2005 | 04/05 |

**N-ZONE HELPLINE**

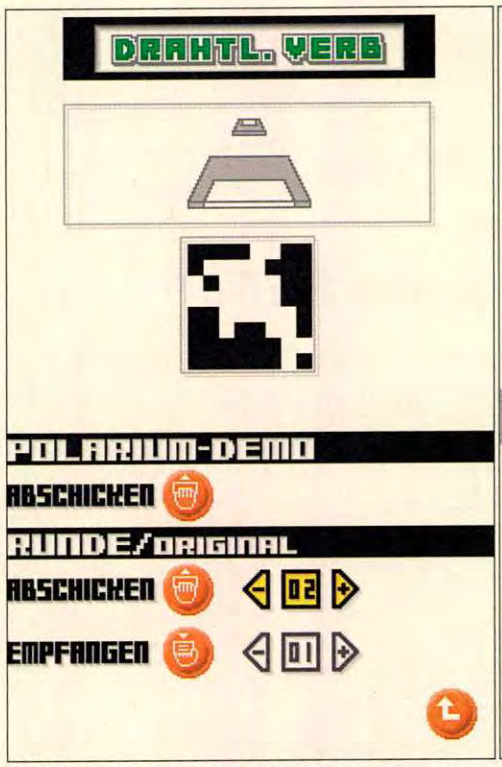
**Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.**

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

**0190/84 60 33**

**Taglich von 8 bis 24 Uhr.**

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.




**GENIAL Per WLAN verschickt ihr Puzzles an Freunde.**

**NIEDLICH Könnt ihr diesen Delfin mit einem Strich auflösen?**

# Polarium

**CODES Schneller Zugang**

Diese Cheats müsst ihr unter „Taktik" und „Ändern" eingeben. Nach der Eingabe solltet ihr die Codes aktualisieren. Geht dann auf „Erstellen" und ihr könnt das Rätsel selbst lösen. Wer möchte, darf die Puzzles auch per WLAN-Funktion an seine Freunde verschicken.

| | | |
|---|---|---|
| **Osterhase** | 7037358582 | 6376194533 |
| 3665560142 | 8982849520 | |
| 9579307863 | | 3392063612 |
| 1001326111 | **Weitere Codes** | 0333422504 |
| **Osterei** | 1561349514 | 9003238362 |
| 7044701872 | 6374867833 | 7779948832 |
| 5845352712 | 2331938542 | |
| 1839965200 | 5158474853 | 8779184492 |
| **Delfin** | | 7044701872 |
| 3627993323 | 5110172362 | 5845352712 |
| 5386168023 | 7865639114 | 1839965200 |
| 9479725992 | 5895195213 | |
| **Wal** | 4817185272 | 7213216913 |
| 5463495514 | | 9408120614 |
| 3856087300 | 7992597042 | 0333064982 |
| 2802547970 | 7260360692 | 2998645223 |
| **Hund** | 3225142492 | |
| 3221856881 | 1350792561 | 0405526703 |
| 7492029752 | | 7283197881 |
| 3270097631 | 9680142403 | 5929202263 |
| **Katze** | 9801445413 | 3224469873 |
| 0850282792 | 3802892561 | 4690449901 |

DURCHGEMACHT? Auf einmal hat Rodney einen riesigen Schädel.

# Robots GC

**CHEATS** Unverwundbarkeit

Um dem kleinen Erfinder etwas unter die Arme zu greifen, haben wir drei Cheats für euch, mit denen ihr schnell wieder für Ordnung in Robot City sorgt. Gebt die folgenden Codes im Pausen-Menü ein. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt eine Glocke und bestätigt den Cheat.

| |
|---|
| **Rodney mit großem Kopf** |
| ↑, ↓, ↓, ↑, →, →, ←, → |
| **Unendlich Gesundheit** |
| ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ← |
| **Unendlich Schrauben** |
| ↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓ |

**N-ZONE CLASSIC CHEATS**

# Pitfall: Die verlorene Expedition

**CHEATCODE** Classic Pitfall und neuer Charakter

Wer im Frühling mal wieder in den Dschungel ziehen möchte, hat mit unseren Cheats doppelt Spaß. Startet die verlorene Expedition doch zur Abwechslung mal mit Nicole oder schaltet die Original-*Pitfall*-Fassung frei. Dazu müsst ihr euch im Titelbildschirm befinden, beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt halten und wie folgt vorgehen:

| |
|---|
| **Klassisches Pitfall** |
| X, X, ←, →, X, B, A, ↑, X |
| **Als Nicole spielen** |
| ←, ↑, ↓, ↑, X, ↑, ↑ |

**NACH DER EINGABE ... findet ihr unter den Optionen den Menüpunkt „Pitfall“.**

# Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

**CODES** Turtlepower

Wem das Spiel zu leicht oder zu schwer ist, der kann mit unseres Codes unter anderem den Schwierigkeitsgrad etwas beeinflussen. Gebt dazu die nachfolgenden Codes im Passwort-Bildschirm ein.

| | | |
|---|---|---|
| **Abgrund** | **Feinde verfügen über doppelte** | DRMSRLR |
| SDSDRLD | **Abwehrkraft** | **Doppelte Angriffskraft** |
| **Tödlicher Schlag** | RDSRMRL | SDLSRLL |
| LRSRDRD | **Ausdauer-Auffrischer ist** | **Doppelte Abwehrkraft** |
| **Shuriken-Verlust** | **immer Pizza** | LDRMRLM |
| RLMRDSL | MRLMRMR | **Schwanken** |
| **Feinde verfügen über doppelte** | **Vergiftete Turtles** | SSSMRDD |
| **Angriffskraft** | DRSLLSR | **Quietschen** |
| SLSDRDL | **Langsame Erholung** | MLDSRDM |

**GEWUSST WIE Hier gebt ihr die einzelnen Codes ein.**

**ANGRIFF Mit doppelter Kraft ist es gleich viel einfacher.**

**N-ZONE SCHUMMELMODUL**

## Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

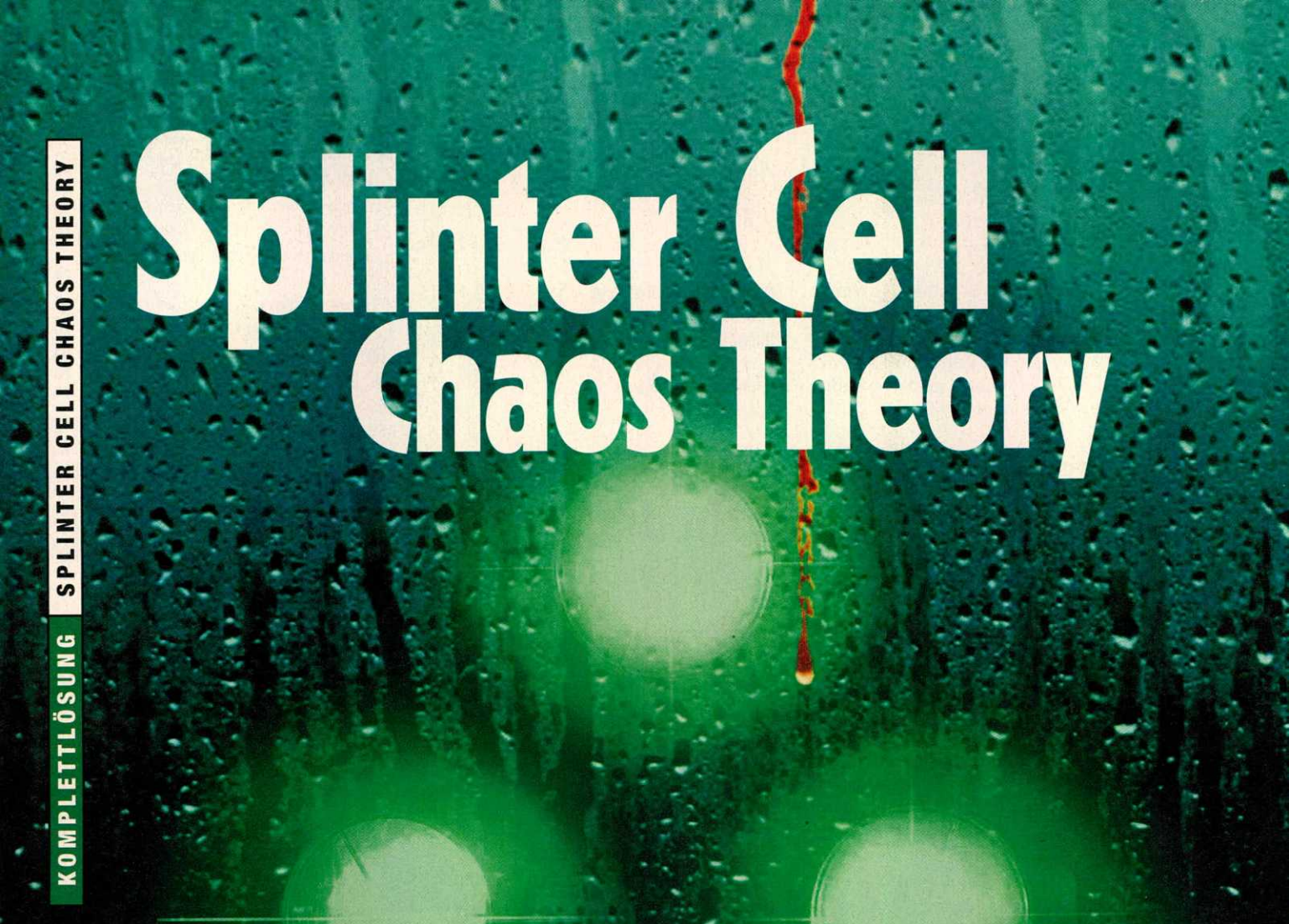
### Timesplitters Future Perfect

| |
|---|
| **[m]** |
| AVX2-XF2D-PV6U1 |
| 5304-DGJW-J6QE8 |
| **Story-Modus Schwer beendet** |
| UVVF-VW4K-Q0TH4 |
| 5YP1-XWE0-VAXHC |
| **Story-Modus Normal beendet** |
| 5RU3-KW6B-DA7R5 |
| 63XU-2AUR-1FWEH |
| **Unverwundbarkeit** |
| UEVD-GTZR-PMGVV |
| ZTNV-GT6M-RXUTD |
| RE8Z-596F-2BHPA |
| **Unendlich Munition** |
| 59N4-E82K-JUXPM |
| BPV3-58AQ-B816F |
| 58VD-DPCX-YT1NU |
| **Story-Levels freigeschaltet** |
| 89DY-Z787-NTQKE |
| K0HY-T505-ZQKAH |
| **Charaktere in der Gallery freigeschaltet** |
| GC6J-6U1Z-3PKVF |
| 55FH-JN0T-CCKMB |
| QN6R-MEBB-3BP6R |

### Mario Party 6

| |
|---|
| **[m]** |
| 3T87-N6N8-4V4NU |
| RQF3-59W2-WTRDZ |
| **Spieler 1** |
| **Unendlich Münzen** |
| YJ0K-BEU0-8RBWU |
| AN12-B56Z-ED9U6 |
| **Keine Münzen** |
| 1U49-DANG-93B3B |
| CF9P-GZZM-55DX7 |
| **Spieler 2** |
| **Unendlich Münzen** |
| T1WK-D7GR-WM3V5 |
| Z3G3-PMMX-4G8AM |
| **Keine Münzen** |
| U6TA-0XDK-96BZQ |
| 18PJ-42H7-QCKH4 |
| **Spieler 3** |
| **Unendlich Münzen** |
| JRCM-W17C-H8HRV |
| G8AH-J9ET-NBVTG |
| **Keine Münzen** |
| 74HT-QJ41-MGVQJ |
| DEF6-2P11-N74YT |
| **Spieler 4** |
| **Unendlich Münzen** |
| R1V5-HQ4Q-7GP3U |
| ME77-2EQX-8G6CU |
| **Keine Münzen** |
| 6MGG-BV2H-VB9TR |
| U10Z-2DC8-F3KK6 |

# Splinter Cell Chaos Theory



## Mit der Lösung verhindert Fisher in seinem **dritten Einsatz den Weltkrieg.**

Die Komplettlösung wurde anhand des normalen Schwierigkeitsgrades erstellt. Wir haben uns mehrmals durch jeden Missionsabschnitt geschlichen, um möglichst hohe Bewertungen zu erhalten.

### Leuchtturm

#### Strand

Lauft zur Öllampe bei der Felsspalte und rennt in den Tunnel. Dort kriecht ihr durch den schmalen Schacht und zieht euch zur Brücke hoch. Die beiden Wachen umgeht ihr über den Sims auf der linken Seite. Schleicht zum einsamen Soldaten, der mit seinen Schießübungen beschäftigt ist, und überwältigt ihn. Da nach kurzer Zeit ein zweiter Gegner den Raum betritt und ihr euch nicht auch noch mit diesem anlegen solltet, müsst ihr das Opfer in eine dunkle Ecke zerren. Sobald ihr ein sicheres Versteck gefunden habt, fragt ihr eure Geisel über die Waffenlieferung aus. Kümmert euch um den Neuankömmling, sobald er auf dem Stuhl Platz genommen hat. Scannt die erste Kiste gegenüber dem Generator mithilfe der Ego-Perspektive. Danach eilt ihr die Treppe hinauf. Vor der nächsten Tür scannt ihr die zweite Kiste. Knackt das Schloss, rennt die Rampe hinunter und wartet in der Dunkelheit, bis einer der Folterknechte den Raum verlässt. Stellt den Kerl ruhig und schleicht anschließend an seinem Kollegen vorbei. Verlasst den kleinen Raum und betretet die Festung.

#### Festung

Zerschneidet die Zeltplane und schickt den alten Mann ins Land der Träume. Weiter geht's zum Durchgang. Deaktiviert das Licht mit der sekundären Feuerfunktion von Sams Pistole, damit ihr ungesehen in den Raum huschen könnt. Öffnet die Tür und schleicht nach rechts in das Zelt. Dort scannt ihr die dritte Kiste und kriecht in den Lüftungsschacht neben der Zeltplane. Bei der Treppe eilt ihr nach oben und knackt das Schloss. Die beiden Wachen nehmen von euch keine Notiz. Durchquert das Zimmer und steigt die Stufen hinab. Am anderen Ende des langen Tunnels überwältigt ihr den Techniker und untersucht den Laptop. Gleich neben dem Vorhang steht die vierte Waffenkiste. Setzt euren Weg fort und klettert durch die Luke hinter dem Kistenstapel.

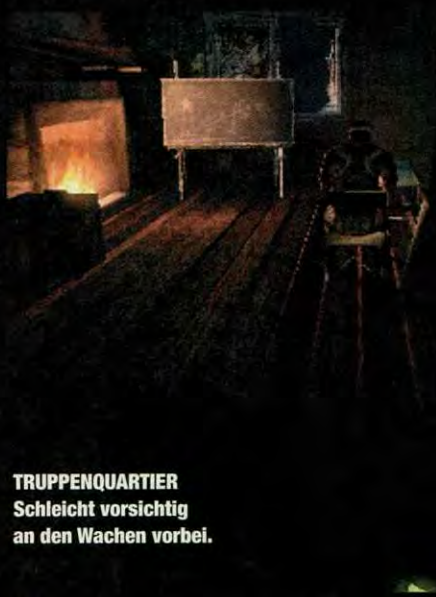
#### Leuchtturm

Vom Eingangsbereich aus scannt ihr die letzte Kiste und geht vorsichtig die Treppe auf der linken Seite hinab. Lasst das Gittertor hinter euch und steigt die Leiter nach unten. Klettert über das Hindernis und schleicht dem Wachposten hinterher. Versteckt euch in der kleinen Nische auf der rechten Seite und wartet, bis der Feind zur Treppe läuft, bevor ihr weitergeht. Schaltet die Lampen aus und begebt euch zum Eingang des Leuchtturms. Innen hört ihr den Funkspruch mit und steigt die Leiter hinauf. Eilt zur Spitze des Leuchtturms und macht den Soldaten kampfunfähig. Wartet auf eine gute Gelegenheit , damit ihr nicht von dem Licht erfasst werdet. Legt den Hebel neben der Tür um und lasst euch abholen.

### Frachter

#### Infiltration

Hört das Gespräch ab und verharrt in der Dunkelheit, bis einer der Männer verschwindet. Zieht dem verbliebenen Gegner eine über und versteckt den Körper an einem sicheren Fleck. Danach setzt ihr euch vor der Tür in Lauerstellung, um den zweiten Feind aus



**TRUPPENQUARTIER**
**Schleicht vorsichtig an den Wachen vorbei.**

**NACHTWÄCHTER**
**Stehlt euch leise an dem Schläfer vorbei.**

dem Weg zu räumen. Schleicht an dem Schläfer vorbei und öffnet die Schiebetür. Begebt euch zur Ecke hinten links und zwängt euch durch den Spalt. Dahinter befestigt ihr einen Peilsender an der Kiste. Bahnt euch einen Weg zum Ausgang, klettert die Leiter hinauf und betretet den angrenzenden Bereich. Dort lauft ihr an dem überfluteten Raum vorbei und betretet die Kammer am Ende des Korridors. Gönnt dem Handwerker eine Pause und steigt in das Lüftungssystem.

### Pumpe

Versteckt euch gegenüber der Tür und wartet, bis der Typ an euch vorbeiläuft. Zieht den Kerl in den Schatten und macht ihn kampfunfähig. Danach kümmert ihr euch um den verbliebenen Aushilfstechniker und aktiviert die Pumpe, bevor ihr den Abschnitt durch die nächste Tür verlasst. Betretet den ersten Raum auf der rechten Seite und klettert zur Kiste mit der orangefarbenen Markierung. Lest den Frachtbrief und verlasst schleunigst den Raum. Eilt nach rechts und springt durch die Nische in den Schacht, bevor ihr von den Gegnern bemerkt werdet. Weiter geht's nach rechts. Zieht euch nach oben und betretet den Maschinenraum. Steigt geradeaus über das Geländer zu den Antriebswellen, klettert auf den Stahlträger und stiefelt links die Treppe hoch. Den Posten umgeht ihr leise. Schräg gegenüber befindet sich der Ausgang. Schiebt euch an dem Kistenstapel vorbei und öffnet die Tür zum Oberdeck.

### Oberdeck

Steigt die Leiter hinauf und betretet den Raum auf der linken Seite. Nach der Unterhaltung geht ihr einen kleinen Schritt in das Zimmer, damit ihr den Computer auf dem Schreibtisch scannen könnt. Auf diese Weise erhaltet ihr Zugriff auf die Frachtbücher. Achtung: Es bringt nichts, wenn ihr den Monitor scannt! Kehrt in den Korridor zurück und erforscht das Treppenhaus auf der rechten Seite. Auf Deck B lauft ihr nach rechts und belauscht das Gespräch, bevor ihr den Mechaniker im dunklen Gang überfallt. Den Wächter im Speiseraum zieht ihr mit einer Haftkamera aus dem Verkehr. Lauft nach links in den dunklen Gang und erledigt den Kerl bei der Kiste. Bringt die Peilsender an und öffnet die nächste Tür im Esszimmer. Setzt euren Weg fort und rennt die Treppe hinab. Platziert den Peilsender an der Kiste und begebt euch nach oben zu Deck C.

### Brücke

Lauft in das Innere des Schiffs, biegt nach rechts ab und untersucht die vierte Kiste neben der Treppe. Danach kehrt ihr in den Gang zurück und betretet die Brücke. Verhört den Kapitän und steigt die Treppe auf der anderen Seite nach unten. Schleicht den Gang entlang und umgeht den Wachposten. Folgt weiterhin dem Verlauf des Korridors und präpariert die Kiste neben der Treppe. Lauft zum Kistenstapel zurück und schiebt euch an dem Hindernis vorbei. Im folgenden Abschnitt steht die Zielperson samt Leibwächter. Belauscht von der Küche aus die Konversation, um den Namen des Informanten zu bekommen. Zerrt Hugo, der sich am Inhalt des Kühlschranks laben will, auf den Flur. Die Leibwächter bekommen so nichts mit. Über die Brücke kehrt ihr zum Deck zurück und arbeitet euch zum hinteren Teil vor. Unten bei der Wache steht die letzte Kiste. Das Rettungsboot ist der Abholpunkt.

## Bank

### Nordflügel

Anmerkung: Das zusätzliche Ziel mit den E-Mails ist nicht ohne Komplikationen zu erfüllen, weil ihr so ziemlich jeden Computer im Gebäude dafür knacken müsst. Der Code für die unteren Sicherheitsbüros ist 3624, was ihr am Empfang herausfindet.

Zieht die Wachen aus dem Verkehr und durchschreitet die Tür auf der rechten Seite. Schleicht an den Lampen vorbei und deaktiviert die Überwachungskamera, bevor ihr die Leiter nach oben klettert. Anschließend knackt ihr das Schloss des kleinen Häuschens und bedient das Terminal. Seilt euch ab und scannt den Computer, mit dem ihr das Lasernetz ausschaltet. Schleicht an dem schlafenden Nachtwächter vorbei und betretet den Ostflügel.

### Ostflügel

Kümmert euch um die Kamera und schleicht an der Sicherheitsstation vorbei. Am oberen Ende der Treppe erledigt ihr die Patrouille und schleppt den Körper mit, um die Laserschranken zu deaktivieren. Führt dieses Spiel im nächsten Raum fort. Deaktiviert die Kamera bei dem Glaskasten und lauft nach rechts zur Sicherheitstür. Hackt das Schloss und verschafft euch Zugang zur Kammer. Gleich neben dem Eingang benutzt ihr das erste Sicherheitspad. Daneben steht ein einsamer Rechner im Regal, der alle Kameras steuert. Drückt euch an der Wand entlang, die beiden Typen bekommen davon nichts mit. Im Büro dahinter surrt eine Kamera direkt über der Tür – Licht aus, fertig. Nebenan im Präsidentenbüro manipuliert ihr das Sicherheitsschloss 2. Im Anschluss daran kehrt ihr zum Eingangsbereich zurück und erkundet den Westflügel, nachdem ihr den Retina-Scanner gehackt habt.

### Westflügel

Auf der rechten Seite hängt eine Kamera, die ihr ausschalten müsst. Rennt am Sicherheitsbüro vorbei zur anderen Seite des Gangs. Öffnet die Glastür, deaktiviert die Überwachungskamera und kriecht in den Schacht. Benutzt die Schalttafel an der Wand. Zurück im Korridor, biegt ihr nach rechts ab und betretet den ersten Raum auf der rechten Seite. Plündert das Schließfach und setzt euren Weg zum Tresorraum fort. Vor dem Panzerschrank folgt ihr den Anweisungen. Im Tresorraum benutzt ihr den Rechner an der Wand und sackt das Geld ein. Manipuliert die Laserschranken an der Safetür, bevor ihr hinaustretet. Auf dem Flur nehmt ihr den Notausgang. Kehrt zum Startpunkt zurück und flüchtet über die Mauer.

## Penthouse

### Verlassenes Gebäude

Zieht den Gardisten in die Gasse und setzt ihn außer Gefecht. Danach folgt ihr dem Verlauf der Gänge. Beim zweiten Lkw betretet ihr die Seitenstraße und klettert am Rohr hinauf. Hangelt nach rechts und lasst euch nach unten zum Kabel fallen. Wartet, bis der Sol-

**SERVERRAUM** Damit ihr nicht entdeckt werdet, klettert ihr am Seil nach oben, sobald das Licht angeht.

**NUMMERNSCHILDER** Ihr müsst die Nummernschilder der beiden Fahrzeuge scannen.

dat neben dem Fahrzeug steht, und springt auf ihn. Danach umgeht ihr den verbliebenen Gegner, indem ihr links an der Wand entlangschleicht. Der Eingang befindet sich in der Garage auf der rechten Seite. Nachdem ihr die Tür passiert habt, haltet ihr euch links und wartet, bis der Mechaniker den Aufzug repariert hat. Der Aufzug funktioniert wieder, sobald sich die Türen automatisch schließen. Schlagt den Mann bewusstlos und fahrt nach oben. Versteckt euch in der Dunkelheit. Der Wächter kommt bis zum Lift, wo ihr ihn ohne Mühe aus dem Verkehr ziehen könnt. Über die Treppe betretet ihr das Dach. Hier ist es dunkel und der Helikopter macht viel Lärm. Deshalb könnt ihr die drei Männer leicht überwältigen. Bei der Leuchtschrift hängt ihr euch an das Seil und rutscht zum gegenüberliegenden Gebäude.

### Zherkezhis Block

Schnappt euch den Söldner und verhört ihn. Betretet das Gebäude und schleicht an den streitenden Wachen vorbei. Den PC hackt ihr aus der Distanz, um die Konstruktionspläne zu erhalten. Danach wartet ihr an einem dunklen Fleck, bis sich die Aufzugtüren öffnen. Im Lift klettert ihr durch die Luke. Nach dem Funkspruch deaktiviert ihr die Kamera im Raum zu eurer Rechten und zapft das System an. Haltet euch von den Glastüren fern und erforscht den zweiten Gang. Wartet in der Küche, bis die Wachen außen verschwinden, und schleicht in die Ecke gegenüber der Tür. Lockt die Wachen an und schaltet die Jungs aus. Danach kümmert ihr euch um die zweite Kamera. Macht kehrt und passiert den Aufzug, damit ihr den Fernsehraum erreicht. Zapft die Überwachungskamera an und schleicht die Wendeltreppe hinauf. Schräg gegenüber im Schlafzimmer findet ihr die vierte Kamera. Von einer sicheren Position aus klinkt ihr euch in den PC ein und verschafft euch die wichtigen Daten. Danach lauft ihr in den begehbaren Schrank und öffnet die versteckte Tür. Setzt euren Weg fort und hört das Gespräch im Gewächshaus mit. Schnappt euch den Typ, der den Gang betritt, und verhört ihn. Danach geht ihr in das Gewächshaus und schleicht nach links, damit ihr nicht in das Sichtfeld der Kamera geratet. Schaltet den anderen Söldner aus und zapft die fünfte Überwachungskamera an. Eilt zur Küche zurück und betretet die Terrasse. Springt hinter dem Liegestuhl nach unten, kümmert euch um die letzte Kamera und öffnet die Tür am oberen Ende der Treppe. Achtung: Hier ist ein Gegner auf Patrouille. Sprecht mit dem Mann und folgt den Anweisungen. Startet den Server und schaltet die übrige Elektronik zu, je nachdem, welcher der Schränke gerade leuchtet. Sobald ihr alles erledigt habt, verlasst ihr diesen Abschnitt. Begebt euch zum Aufzugsschacht im Haus und lasst euch abholen.

## Displace

### Erster Stock

Unterbrecht die Stromzufuhr zu dem Ventilator bei dem Techniker hinter dem Gitter. Knackt die Falltür und seilt euch ab. Im Schacht wartet ihr das Gespräch ab und behaltet die Tür im Auge. Erledigt die beiden Herren mit haftenden Elektroschockern. Danach springt ihr nach unten und durchsucht den Laptop nach den Daten. Weiter geht's den Gang entlang in den Hörsaal. Benutzt den oberen Computer und ladet das Spionageprogramm hoch. Verlasst den Raum und betretet den nächsten Abschnitt. Überwältigt den Wächter am Schreibtisch und schleicht zum Trainingsraum. Dort klettert ihr an dem Rohr neben der Tür hinauf und hangelt zur anderen Seite. Manipuliert den zweiten Serverrechner und kehrt zum Empfang zurück. Hackt nun den Retina-Scanner. Achtung: Der folgende Korridor ist mit Laserschranken gesichert! Schaltet auf die Wärmeansicht und umgeht dieses Hindernis. Überlistet die beiden Männer und durchsucht die Computer nach wichtigen Daten. Hinter der Zielscheibe klettert ihr in den Lüftungsschacht.

### Erdgeschoss

Seilt euch ab und macht euch über das Computerterminal her. Nachdem ihr das Einsatzziel erfüllt habt, zieht euch an dem Seil hoch, da ein Techniker den Raum betritt. In einem günstigen Moment überwältigt ihr den Mann und schlagt ihn nieder. Danach kümmert ihr euch um seinen Kollegen, der vor der Tür nach dem Rechten sieht. Im Bereich mit den Aufzügen späht ihr kurz in den Raum und lockt eine der Wachen an. Zieht euch zurück und beobachtet den Feind mit dem optischen Kabel. Sobald der Kerl vor der Tür steht, brecht ihr sie auf, sodass sie ihm ordentlich gegen den Schädel donnert, und versteckt anschließend den Körper des bewusstlos Geschlagenen. Danach deaktiviert ihr die Kamera und fahrt mit dem Aufzug zur obersten Etage. Falls ihr ein zusätzliches Missionsziel erfüllen möchtet, erforscht ihr den Gang auf der gegenüberliegenden Seite und ladet das Programm auf den dritten Rechner hoch. Achtung: Dort treiben sich zwei Wachen herum!

### Zweiter Stock

Verharrt einen Moment im Aufzug und schleicht nach dem Gespräch nach links. Biegt dann nach rechts ab und deaktiviert die Kamera im nächsten Raum. Anschließend durchsucht ihr den PC im Büro von Milan Nedich. Danach kehrt ihr zu den Büroräumen zurück. Neben den Raum von E. Lee befindet sich der Zugang zum Dach.

## Hokkaido

### Allgemeiner Bereich

Anmerkung: Falls ihr die Mikrofone finden wollt, setzt die EMF-Ansicht ein, um die Verstecke zu entdecken. Sucht vor allem neben Telefonen und Wandschmuck. Zudem könnt ihr mit der Hitzeansicht durch die dünnen Papierwände und Türen sehen.

Umgeht den ersten Wachposten und betretet das Gebäude. Verhört den Kerl, der die Kerze anzündet. Danach schleicht ihr euch nach draußen und versteckt euch hinter dem ersten Auto. Scannt die Nummernschilder der beiden Fahrzeuge und schleicht auf der rechten Seite entlang. Durchs Fenster steigt ihr in das Haus ein. Kriecht in den Schacht auf der rechten Seite und wartet, bis ihr den Wächter unbemerkt in eine dunkle Ecke ziehen könnt. Weiter rechts beim Wasserbecken steht ein weiterer Wachposten. Zieht den Mann leise aus dem Verkehr. Arbeitet euch bis zum nächsten Bereich voran.

### Tempel und Garten

Nach dem Gespräch schleicht ihr euch an den letzten Feind an und schafft ihn aus dem Weg. In der Küche seht ihr mit der Hitzeansicht nach, ob die Luft im Nebenraum frei ist. Durchquert den Garten und huscht ins nächste Gebäude. Haltet euch rechts und kriecht in den Tunnel neben der Tür. Hört die Unterhaltung mit an und wartet, bis sich Nedich zurückzieht. Bringt den Bösewicht um die Ecke und erledigt seine beiden Leibwächter. Im großen Raum öffnet ihr die Tür rechts neben der Statue.

### Wohnbereich

Neben der Tür springt ihr auf den Blumentopf und zieht euch hinauf. Im nächsten Gang schlagt ihr den Wächter nieder und durchquert das Fernsehzimmer. Beim Garten schleicht ihr die Treppe hinauf, sobald sich der Typ aus dem Staub macht. Huscht in den Schatten und stellt die beiden Kerle ruhig. Bleibt auf diesem Stockwerk und lauft bis zur kleinen Abstellkammer weiter, wo ihr euch durch den Schacht zwängt. Vom Dach aus beobachtet ihr die Szene und sprintet Shetland hinterher, sobald ihr den Befehl dazu erhaltet. Betretet erneut den allgemeinen Bereich und lauft zum Startpunkt. Die drei Gegner umgeht ihr mit einigen Rauchgranaten.

## Küstenbatterie

### Hauptbasis

Greift das Seil und rutscht in die Halle. Schleicht zum Lkw und lasst euch in den Schacht fallen. Über die Leiter erreicht ihr ein kleines Büro, in dem ihr das Wachpersonal erledigt. Verlasst den Raum und schleicht weiter nach links. Öffnet leise die Tür und schlagt den beschäftigten Gegner nieder. Weiter geht's durch die weiße Tür. Aus sicherer Distanz hackt ihr den Rechner, um das erste Protokoll herunterzuladen. Kehrt in den Vorraum zurück und begebt euch zum nächsten Abschnitt. Der Bereich hinter der Doppeltür wird von einer Kamera und einem Gegner überwacht. Mit dem optischen Kabel verschafft ihr euch Übersicht und könnt den passenden Moment feststellen, um unbemerkt in die Halle zu gelangen. Deaktiviert die Kamera und schnappt euch den Feind. Eilt nach rechts und knackt das Schloss der Tür. Im kleinen Zimmer verhört ihr den Soldaten und schnappt euch das Reparaturprotokoll. Danach verlasst ihr den Abschnitt und geht die Treppe hinab.

### Kommandozentrale

Hört das Gespräch mit an und deaktiviert die Lampe, damit die Feinde anrücken. Danach legt ihr die Kerle mit dem Gas der Haftkameras lahm. Schaltet die Kamera über dem Tor ab und überbrückt den Stromkreis in der Ecke. Im Anschluss daran lauft ihr zum Transportfahrzeug und macht euch über den zweiten Stromkasten her. Nachdem sich der Kran in Bewegung gesetzt hat, klettert ihr auf den Laster und hängt euch an die Schiene. Hangelt in den rot beleuchteten Bereich und lasst euch nach unten in den Korridor fallen. An der T-Kreuzung findet ihr drei Gegner, die ihr sicherheitshalber in die Dunkelheit lockt und dort aus dem Verkehr zieht. Hackt das Schloss der mittleren Tür und steigt in den Aufzug. Schießt das Licht aus und fahrt ins obere Stockwerk. Schleicht nach links in die dunkle Ecke und deaktiviert die Kamera. Wenn der Wächter nach dem Rechten sieht, überwältigt ihr ihn. Setzt euren Weg fort und hört den Streit an. Verhört den Oberst, um die genaue Truppenstärke der Nordkoreaner herauszufinden. Danach fahrt ihr mit dem Aufzug nach unten und biegt nach rechts zur westlichen Startanlage ab.

### Westliche Startanlage

Bleibt im Schatten und lasst den Gegner ein Nickerchen machen, bevor ihr den Sprengkopf der Rakete manipuliert. Weiter geht's durch die nächste Tür. Kümmert euch um den Wächter und umgeht die Kamera, indem ihr die Treppe links hinablauft. Die beiden Wachposten sind schwer beschäftigt und lassen sich ohne weiteres ruhig stellen. Durchsucht die Rechner, um ein Protokoll zu entdecken. Überbrückt den Strom an der Tafel in der Mitte. Danach lauft ihr nach draußen zur Abschussanlage und holt euch das BIOS von dem Computerterminal. Weiter geht's zur östlichen Startanlage im gegenüberliegenden Bereich des Komplexes.

### Östliche Startanlage

Umgeht die beiden Wachen und manipuliert die Rakete auf der linken Seite. Im nächsten Abschnitt eilt ihr zur Schalttafel und öffnet das Tor. Deaktiviert die Kamera und schleicht die Treppe hinab. Schlagt schleunigst die Männer nieder und durchsucht die Computer nach den Abbruchcodes. Sprintet zur Kommandozentrale zurück, haltet euch links und benutzt den ersten Computer, um die Rakete unschädlich zu machen. Der Abholpunkt befindet sich neben den Startanlagen bei den Felsen. Ihr könnt euch bei der östlichen und westlichen Startanlage abholen lassen.

## Seoul 1

### Ostmarkt

Verlasst das Zimmer und biegt nach rechts ab. Befestigt das Seil an der Wand und begebt euch nach unten in den Hof. Kümmert euch um den Feind und schaltet den Lautsprecher neben der Gasse ab. Anschließend klettert ihr über den Zaun und lauft langsam zur Mine auf der rechten Seite. Nachdem ihr die Sprengladung deaktiviert habt, beobachtet ihr die beiden Soldaten. Sobald sich der eine erleichtern muss, nutzt ihr die Chance und nehmt den pinkelnden Koreaner in den Schwitzkasten. Nachdem ihr ihn ausgequetscht habt, lasst ihr ihn in der Gasse liegen. Überwältigt seinen Kollegen und lauft weiter die Straße entlang. Hinter dem brennenden Bombenkrater schaltet ihr den zweiten Lautsprecher aus. Daneben klettert ihr am Rohr hinauf und betretet das Haus. Auf dem Balkon schleicht ihr nach rechts und lasst euch neben dem Lautsprecher nach unten gleiten. Schaltet das Gerät ab und deaktiviert die Mine beim Container. Achtet darauf, dass euch die Patrouille nicht in die Quere kommt. Im Schutz der Dunkelheit schleicht ihr zum Laster und betretet den Laderaum. Per Computer ladet ihr die Daten hoch und steigt außen die Leiter hinauf. Über den Lüftungsschacht erreicht ihr die Datentransferstelle. Schnappt euch den Datenträger beim Terminal und ballert die drei Angreifer über den Haufen. Danach rennt ihr die Treppe hinauf und marschiert in den beleuchteten Gang zum nahe gelegenen Aufzug.

**KOMMANDOZENTRALE Belauscht die Männer und verhört den Oberst.**

**SPEZIALEINHEIT Überwältigt den pinkelnden Soldat, solange sein Kamerad beschäftigt ist.**

## Seoul 2

### Bergung

Springt über das Geländer und scannt den Laptop von eurem Versteck aus. Auf diese Weise deaktiviert ihr die erste Radarstation. Die nervige Drohne setzt ihr mit der sekundären Feuerfunktion der Pistole für kurze Zeit außer Gefecht. Rutscht an dem Seil entlang, klettert über den Zaun und geht in das Gebäude. Passiert die Kamera und zwängt euch im nächsten Abschnitt an den Hindernissen vorbei. Springt nach oben zum Rohr und hangelt zur anderen Seite. Zieht dabei die Füße an, um nicht entdeckt zu werden. Lasst euch nach unten fallen, überlistet den Wachposten und zieht euch an dem großen Container hinauf. Von dieser Position aus deaktiviert ihr die zweite Radarstation auf dem Balkon. Wenn ihr euch um die übrigen Soldaten gekümmert habt, steigt ihr die Leiter hinauf und rennt bis zur Falltür. Lasst euch nach unten fallen und rennt am Aufzug vorbei. Durch die Tür links geht's nach draußen, wo ihr durch den Spalt die unterste Etage erreicht. Stellt euch so hin, dass euch die Suchdrohne nicht in die Quere kommt. Springt über den Abgrund zur anderen Seite. Erledigt die Wache, schaltet den Radar aus und betretet den Raum. Hangelt am Rohr entlang, um zum nächsten Bereich zu gelangen.

### Stadtstraßen

Springt zur Bombe hinab und zieht den Mann bei der Bar aus dem Verkehr. Setzt euren Weg fort und holt euch die Drohnendaten beim Computer des zweiten Soldaten. Von der Gasse aus geht's weiter nach rechts über den Zaun. Verharrt bei den brennenden Autowracks und schlagt den Feind nieder. Wartet, bis das Geschütz des Panzers nach rechts zeigt, und rennt auf der linken Seite nach vorne. Werft eine Granate in dessen Einstiegsluke, um die Kriegsmaschine unschädlich zu machen. Danach klettert ihr am Rohr hinauf. Deaktiviert den vierten Radar, schafft den Wächter aus dem Weg.

### Nordflügel

Klettert aus dem Fenster und rutscht an dem Seil zur nächsten Hauswand. Erledigt die Feinde aus dem Hinterhalt und schaltet die Drohne ab. Im Lkw könnt ihr eine zweite Verbindung aufbauen. Schleicht weiter die Straße entlang und entschärft die Mine, die an der linken Wand haftet. Überwindet den Zaun und geht bis zur Hauptstraße weiter. Mit einigen Pfiffen lockt ihr den Soldaten ins Dunkel und knockt ihn aus. Den Panzer sprengt ihr mit einer Granate. Lauft nach rechts zum Wrack und steigt am Rohr hinauf zur letzten Radarstation. Die beiden Piloten schleppt ihr in die Gasse und danach klettert ihr auf die oberste Ebene des Gerüstes. Wechselt in die Ego-Perspektive und scannt das Wrack. Dadurch markiert ihr das Ziel für den Piloten des Kampfjets, der die Trümmer Sekunden später zu Kleinholz verarbeitet.

## Badehaus

### Empfang

Versteckt euch hinter den Kisten und lockt die beiden Männer mit einem Pfiff an, damit ihr sie aus dem Weg räumen könnt. Neben der Treppe zapft ihr die erste Telefonleitung an. Hinter dem Container öffnet ihr die Falltür. Im Heizungskeller kümmert ihr euch um die beiden Männer und eilt die Treppe hinauf. Hört das Gespräch mit und schleicht in den Raum. Stehlt euch rechts an der Wand entlang und passt den Spinner ab. Anschließend kümmert ihr euch um den Mann, der auf dem Stuhl sitzt. Schleicht euch von hinten an, damit ihr nicht entdeckt werdet. Betretet die kleine Abstellkammer in der Nähe des Schreibtischs und steigt in den Schacht. Mit der Hitzeansicht erkennt ihr, was hinter dem Vorhang vor sich geht. Sobald der Mann auf dem Stuhl Platz nimmt, zerrt ihr ihn in die dunkle Kammer. Hackt den Computer und deaktiviert das Kamerasystem. Schreitet die Treppen hinauf und wartet, bis sich die Reinigungskraft umdreht. Verhört den Kerl und öffnet das Büro mit dem Code. Durchsucht den Schrank und bedient den Computer. Klettert anschließend in das Lüftungssystem. Bleibt im Schacht und hackt den PC von eurem Versteck aus. Danach kehrt ihr zum Korridor zurück. Lauft wieder zum Speisesaal und betretet den Gang hinten links.

### Öffentliches Badehaus

Schleicht zügig zur linken Toilette und brecht die Tür auf. Auf diese Weise schlagt ihr den Soldaten unkompliziert nieder. Im nächsten Gang biegt ihr nach links ab und zerschneidet die Plane. Schafft die Gegner aus dem Weg und zapft die Telefonleitung gegenüber dem Eingang an. Passiert den Schrank und zerschneidet die Plastikplane. Danach schleicht ihr durchs Bad zum Durchgang auf der linken Seite.

### Privates Badehaus

Beobachtet die Wachleute mit der Hitzeansicht und macht beide kampfunfähig. Hinter dem Tisch zapft ihr die letzte Telefonleitung an. Haltet euch immer rechts und wartet, bis der nächste Wachposten sein Funkgespräch abgeschlossen hat. Danach erledigt ihr die Quasselstrippe und setzt euren Weg fort. Verfolgt die interessante Unterhaltung und schlagt die Wache k. o., sobald sie Stellung vor der Tür bezieht. Lauft zum dunklen Durchgang und kriecht in den Schacht auf der rechten Seite. Im Glaskasten geht ihr an den Pflanzen vorbei und zwängt euch in das Lüftungssystem. Beobachtet das Treffen und folgt den Anweisungen. Robbt zurück, durchschreitet die Öffnung links und ballert euch den Weg frei. Biegt nach links ab und betretet den Raum auf der linken Seite. Dort deaktiviert ihr die Haftmine, lockt die Gegner an und schaltet sie mit der Schrotmunition aus. Vergesst nicht, dass diese Feinde über Wärmesichtgeräte verfügen. Im nächsten Verbindungsgang wird der Weg erneut durch eine Haftmine blockiert. Knackt das Schloss bei der Gittertür und haltet euch links, um die erste Bombe zwischen den Rohren zu entdecken. Bei der Treppe wartet nun ein Feind auf euch. Schlagt ihn nieder, steigt die Stufen hinauf und springt im rot leuchtenden Bereich hinab. Nachdem ihr die zweite Bombe entschärft habt, erscheinen weitere Gegner. Befestigt einige Minen an den Wänden, um die Verfolger loszuwerden. Rennt weiter den Weg entlang und springt auf den kleinen Block zur dritten Bombe. Verlasst den Abschnitt durch die Tür und eliminiert Shetland, sobald ihr die Kontrolle übernehmt.

**STRASSENSCHLACHT** Werft eine Handgranate in den Einstieg des Panzers.

**MEETING** Im Laufe des Gesprächs erfahrt ihr, wer für die ganzen Probleme verantwortlich ist.

**HAUPTHALLE** Klettert über die Klötze nach oben und kriecht in den Schacht.

**KAMERA** Deaktiviert die Kamera mit der sekundären Feuerfunktion der Pistole, bevor ihr weitergeht.

## Kokubo Sosho

### Empfang

Deaktiviert die Drohne und kriecht in den Schacht gegenüber der Startposition. Verlasst den Raum und schleicht weiter nach rechts, wo ihr das Türschloss knackt. Steigt die Leiter hinauf und zwängt euch in den nächsten Kriechtunnel. In der Kabine rechts verrichtet einer der Wächter sein Geschäft. Brecht die Tür auf, um den Mann auszuschalten. Schleicht nach draußen in die Halle und lockt den Gegner mit einem Pfiff an. Sobald der Wachposten den Schatten betritt, zückt er eine Taschenlampe. Wechselt daher nach eurem Pfiff sofort die Position, damit ihr nicht entdeckt werdet. Hinter dem Empfang steigt ihr in den Lüftungsschacht.

### Büroräume

Zieht euch rechts an den Klötzen nach oben zum Dach. Über die Streben erreicht ihr den Lüftungsschacht hinten links. Lasst euch durch die Öffnung fallen und lockt den Wächter an, um ihn zu überwältigen. Gleich neben den Gefangenen hängt eine Überwachungskamera. Zerschießt die Lampe, die die beiden Geiseln anstrahlt, und holt euch danach die benötigten Informationen. Am anderen Ende des Raums steigt ihr in den Schacht. Haltet euch links, bis ihr den Hauptraum erreicht. Direkt neben der Tür schwingt ihr euch über das Geländer und lasst euch nach unten fallen. Damit ihr den unteren Durchgang lebendig erreicht, bremst ihr euren Fall, indem euch auf jedem Stockwerk erneut am Geländer festhaltet. Ihr landet direkt vor dem Eingang zur Armeebasis.

### Japanische Armeebasis

Lauft zum Stromkasten und legt den Hebel um. Den alarmierten Wächter erledigt ihr auf der Rolltreppe. Unter der Glaskugel ist eine Kamera versteckt, die ihr deaktivieren müsst, bevor ihr weitergeht. Wenn die beiden Wachen vorbeigelaufen sind, nutzt ihr eure Chance und schleicht um die Ecke in den Schatten. Passt die beiden Wachen ab und schlagt sie nieder. Rennt die Treppe hinab und hackt den Retina-Scanner. Ignoriert die Tür rechts und hackt das Codeschloss des Serverraums. Innen benutzt ihr das Nachtsichtgerät, um den Einflussbereich der beiden Kameras zu sehen. Hackt den Scanner auf der rechten Seite, deaktiviert die Überwachungskamera und manipuliert den Server. Verlasst den Raum wieder und rennt zu den Aufzügen bei den Rolltreppen zurück. Dort durchschreitet ihr das breite Tor. Eilt nach links und schaltet die Kamera vorübergehend ab. Danach schleicht ihr zügig zum Ende des Gangs, biegt nach rechts ab und zieht euch an der Plattform direkt über euch hinauf. Steigt in den Schacht und hört das Gespräch ab. Klinkt euch in den Laptop des Generals ein, sobald ihr den Befehl erhaltet. Kehrt anschließend zu den Aufzügen zurück und fahrt nach unten.

### Untergeschoss

Sobald der Aufzug zum Stillstand kommt, lasst ihr euch an der Rückseite des Fahrstuhlschachts nach unten fallen, da nur auf dieser Seite Stahlträger vorhanden sind, an denen sich Sam festhält, um nicht abrupt in die Tiefe zu stürzen. Überwältigt die drei Soldaten und setzt euren Weg zur nächsten Tür fort. Achtung: Im Gang wimmelt es nur so von Haftminen! Lauft im Zickzack um die Laserschranken, um das automatische Geschütz zu umgehen. Im nächsten Raum schleicht ihr rechts an der Wand entlang, ladet die Daten herunter und platziert den Sprengsatz am Server. Danach steigt ihr in den Schacht neben der Treppe und löst die Explosion aus. Auf der anderen Seite klettert ihr nach oben und schleicht die beleuchtete Treppe hinauf. Sprecht mit Otomo und betretet nach der Zwischensequenz den Raum hinter euch. Durch den Schacht erreicht ihr den Verletzten. Behandelt ihn und bringt die Sprengladung an den Scheiben an.

**FAHRSTUHLSCHACHT** Die versprengten Mitglieder der Spezialeinheit könnt ihr leicht mit dem Wasserangriff erledigen.

**OTOMO** Nach der kurzen Unterhaltung folgt ihr den Anweisungen des Vorgesetzten.

# Super Mario 64 DS

## TEIL 2

## Mario und Co. im Endspurt: Die **150 Sterne** sind zum Greifen nah!

Unser zweiter und letzter Teil der Lösung von Super Mario 64 DS hilft euch dabei, den Palast der Prinzessin vom Fluch zu befreien und Bowser ein für alle Mal aus dem Schwammerlland zu vertreiben. Mit allen 150 Sternen in der Tasche könnt ihr den Blick vom Schlossdach majestätisch schweifen lassen!

## DIE LEVEL-STERNE

### Wilde Wasserwerft

**Stern 1**

Mario ist gefragt! Taucht mit ihm zum Grund und durch die Höhle in das Becken mit dem U-Boot. Paddelt zum nördlichen Ende und macht euch die ?-Box zunutze. Als Ballon schwebt ihr auf die Oberseite des U-Boots und greift nach dem Stern.

**Stern 2**

Taucht auf den Grund des ersten Beckens. Berührt zuerst die Truhe an der Muschel von vorne, dann die Truhe mit dem Seetang und schließlich die etwas höher gelegene nahe des Strudels. Ein Stern erscheint!

**Stern 3**

Im Becken, wo anfänglich das U-Boot zu finden war, schwimmt ihr zum nördlichen Ufer und betretet den violetten !-Bodenschalter. Klettert die rote Steinbrücke hoch, die nach oben zu den sich bewegenden Stangen führt. Nehmt alle drei Routen und sammelt dabei die roten Münzen ein. Ein Stern erscheint auf der zentralen Plattform.

**Stern 4**

Taucht im zweiten Becken mit Wario zu dem Gitter, aus dem Ringe emporsteigen (Warios Kappe liegt gleich daneben). Schwimmt in die Strömung hinein und lasst euch nach oben treiben, während fünf Ringe an euch vorbeiziehen und einen Stern freigeben. Lauft zum nördlichen Ufer, nutzt die ?-Box und werdet zu Metall-Wario, der den Stern trotz Strömung aufnimmt.

**Stern 5**

Befreit mit Wario zunächst den Koopa-Panzer aus dem !-Block, zerdeppert daraufhin den mittleren schwarzen Block am Strand des ersten Beckens, steigt auf den Panzer und surft geradeaus nach Norden. Das ist zur Abwechslung ein leicht verdienter Stern!

**Stern 6**

Taucht als Luigi ins zweite Becken und macht euch mithilfe der ?-Box am nördlichen Ufer unsichtbar. Hastet jetzt ins Wasser und taucht in westliche Richtung durch das Gitter.

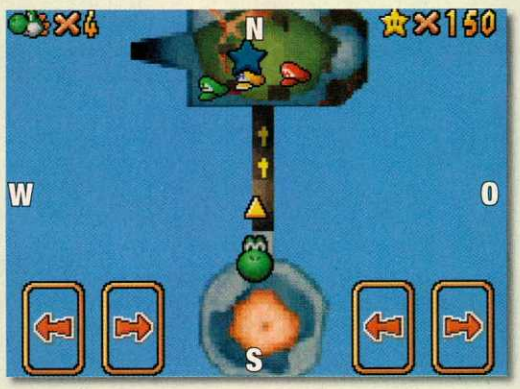
**Stern 7**

Folgt dem Rochen im ersten Becken mit wenig Abstand und schwimmt durch die Kreise, die er hinter sich erscheinen lässt. Für fünf in Folge durchschwommene Ringe bekommt ihr die schwer verdiente Belohnung.

**Stern 8**

Sammle 100 Münzen!

Den blauen Schalter erreicht ihr über die fahrenden Stangen an der Decke des zweiten Beckens, wo ihr auch die roten Münzen eingesammelt habt.



## Frostbeulen Frust

### Stern 1

Folgt den Schildern mit den roten Pfeilen. Weicht den Schneewellen aus und wandert den Schneemann hinauf. Damit er euch nicht von der Brücke bläst, solltet ihr im Windschatten des Pinguins bleiben. Überquert die Brücke und macht einen Rückwärtssalto zum Stern!

### Stern 2

In nordöstlicher Richtung hüpft ihr mit einem Kappenträger eurer Wahl auf die eisige Ebene mit dem Bully darauf. Mit ein paar Ausweichmanövern und Fausthieben stürzt die Frostbeule in die Tiefe.

### Stern 3

Lauft mit Yoshi gen Nordosten und zerschlagt die ?-Box, um Feuerspucker zu werden. Lauft Richtung Westen zu den Eisblöcken. Hüpft auf den ersten Block, dann auf den höheren zweiten und spuckt Feuer gegen den obersten Block des dritten Turms. Stellt euch auf den dritten Turm und taut den Stern auf.

### Stern 4

Lauft Richtung Norden zum Teich mit den Schneewellen. Im Westen seht ihr zwei Blumenschrauber. Springt auf den ersten und gleitet zu der Ebene mit den zwei goldenen !-Boxen. Mit Luigi reicht ein Rückwärtssalto. In der linken Box ist ein Stern.

### Stern 5

Begebt euch wieder zu den beiden !-Kästen. Im rechten ist ein Koopa-Panzer, der zum Surfen einlädt. Mit ihm kommt ihr an die Sterne in der nordöstlichen Ecke und unter den Bully. Die anderen sind mithilfe der Karte aufzulesen.

### Stern 6

Schnappt euch wieder den Koopa-Panzer. Fahrt in südöstliche Richtung, und hüpft den steilen, mit Münzen besetzten Pfad am Schneemann hinauf. Steigt mit der R-Taste ab und kriecht mit gedrückter R-Taste ins Iglu. Mithilfe der roten ?-Box werdet ihr unsichtbar. Lasst euch nun am Iglueingang durch das Gitter fallen. Dort wartet dann auch der funkelnde Stern auf euch.

### Stern 7

Und wieder geht's ins Iglu. Mit Luigi könnt ihr durch Rückwärtssalti und Pirouetten-Flug auf die Hilfe der Blumenschrauber verzichten, um die acht Münzen einzusammeln. Zwei davon befinden sich unter Wasser.

### Stern 8

Hier gilt es, viele Gegner zu besiegen und im Iglu aufzupassen, dass ihr einen Großteil der Blumenschrauber-Münzen aufhebt. Viele Taler stecken in den Käfern, die sich als Münzen tarnen. Diese sind aber nicht einfach zu treffen!

## Atlantis Aquaria I

Info: Springt immer in mittlerer Höhe in das Bild; die Lösung ist auf diesen Wasserstand abgestimmt.

### Stern 1

Hüpft auf den Holzsteg im Westen und folgt den Plattformen, bis ihr einen weißen Felsen erreicht. Dort befindet sich ein Kristall, mit dem ihr das Wasser zum Steigen bringt. Ihr erreicht die Blöcke mit grauer Oberseite und rotem Rand. Hüpft darauf, folgt den kleinen, fahrenden Pfeil-Blöcken und schlagt die !-Box mit dem Stern darin auf.

### Stern 2

Der Stern befindet sich weit oben. Schwimmt zur großen Insel und lasst euch von den kleinen Maschinen mit den Fußabdrücken auf die höher gelegenen Ebenen katapultieren. Achtet auf die große Bombe. Betretet die Holzlatte und nehmt den Stern nach einem Plattform-Parcours auf.

### Stern 3

1. Geheimnis: Schwimmt östlich zur grauen Rampe und geht zum Käfig. Tretet auf die !-Platte und hüpft die roten Blöcke hinauf, um ein goldenes Kästchen mit der „1" zu öffnen.

2. Geheimnis: Am Fuß des Käfigs seht ihr eine Säule, um die ein Stromball kreist. Springt hinauf und zerlegt die !-Box mit der „2".

3. Geheimnis und 4. Geheimnis: Taucht in die südöstliche Ecke und berührt den Wasserstand-Kristall am Grund des Levels. Lauft zum großen, rot-grauen Quader und schiebt ihn in Richtung Level-Ecke. Eine „3" erscheint. Hüpft auf den Block, damit ihr die !-Box mit der „4" zermalmen könnt.

5. Geheimnis: Klettert auf die erste Ebene der großen Insel und drückt eine Box tiefer in die Wand. Nachdem „5" aufblinkt, erscheint der Stern auf der Brücke mit dem !-Schalter. Im Westen findet ihr eine weiße Steinkonstruktion, an deren Spitze ihr den Wasserstand verstellen könnt. Holt euch jetzt den Stern, der sehnsüchtig auf euch wartet!

### Stern 4

Taucht wieder zum Kristall in der südöstlichen Ecke, um den Wasserstand nach ganz unten zu senken. Steigt die große Steininsel hinauf. Aktiviert die !-Platte am Rande des schwarzen Käfigs und klettert die roten Steinblöcke zur Oberseite des Käfigs hinauf. Hüpft auf der Außenseite auf das Brett, lasst euch hinunterfallen und federt den Sprung kurz vor dem Aufprall mit einer Stampfattacke ab. Lauft in den Käfig, wartet, bis der Fahrstuhl da ist und springt auf die Holzplatte. Der Aufzug transportiert euch nach oben zum heiß ersehnten Stern.

## Atlantis Aquaria II

### Stern 5

Mario, auf nach Atlantis! Sprecht mit dem rosa Bombenmann, der sich im Westen auf der höchsten Ebene aufhält. Südlich vom Bömbchen ignoriert ihr den Wario-Gumba und lauft die Rampe hinab, um den Wasserstand mittels Regenbogen-Kristall aufs Maximum zu stellen. Schwimmt jetzt zur nordwestlichen Ecke, geht die Rampe zur Kanone hinauf und zielt diagonal in die südöstliche Ecke – fast ganz nach oben, um innerhalb der Gitterumzäunung zu landen. Taucht ab, um in die Unterwasserwelt Atlantis zu gelangen! Dort taucht ihr in der nordöstlichen Ecke ab, um den Wasserstand des Breichs aufs Minimum zu setzen. Mit Wandsprüngen, Weitsprüngen und Rückwärtssalti gelangt ihr leicht an die roten Boxen mit den wertvollen Münzen.

### Stern 6

Besucht Atlantis mit Luigi und taucht zur nordöstlichen Ecke, damit der Wasserstand sinkt. Macht euch mithilfe des Zaubers der roten ?-Kiste unsichtbar und spurtet um die Mauer herum zum südwestlichen Käfig. Lauft durch das Gitter und vollführt mit Luigi einen Rückwärtssalto, um den glänzenden Stern zu erhaschen.

### Stern 7

Taucht wieder mit Luigi ab und senkt den Wasserstand im Osten aufs Minimum. In einer roten Kiste auf dem Boden befindet sich der erste silberne Stern. Auf der weißen Säule lasst ihr den Wasserstand steigen, sodass ihr über die Brücke und die !-Platte zum Felsen mit dem zweiten Stern gelangt. Dort berührt ihr ebenfalls einen Kristall. Springt auf die Hölzer, die euch zu den Plattformen mit dem roten Rand führen. Hier befindet sich Stern 3. Unterhalb der spiralförmigen Rampe taucht ihr nach Stern 4 und betretet das Festland über die Rampe. Beim Wario-Gumba berührt ihr den Kristall und schwimmt zur Kanone. Oberhalb des Steinrohrs befindet sich der letzte silberne Stern. Das goldene Gegenstück ist mit einem Rückwärtssalto von einem Holzfloß aus zu erreichen.

### Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Das ist keine allzu schwierige Aufgabe. Betätigt den blauen Schalter im ersten Becken bei niedrigem Wasserstand. Um einen Ausflug nach Atlantis kommt ihr nicht herum. Die Wasserläufer geben drei funkelnde Taler her und auch auf den Dächern der versunkenen Metropole werdet ihr fündig. Nachdem ihr 100 Münzen gesammelt habt, winkt ein Stern!

## Fliegenpilz-Fiasko

### Stern 1

Um mit Mario den Berg zu erklimmen, steigt ihr das Plattform-Labyrinth mit den roten Münzen hinauf. Mit Weitsprüngen (auch am Wasserfall) schnappt ihr euch den Stern auf der Spitze.

### Stern 2

Wieder geht's zur Spitze des Berges. Fangt den Affen. Wenn ihr ihn in die Ecke treibt, springt er in hohem Bogen. Dreht euch um und haltet ihn mit dem A-Knopf fest. Lasst ihn frei, wenn ihr gefragt werdet, und folgt ihm.

### Stern 3

Lauft vom Levelstart in nördliche Richtung bis zu den Fliegenpilzen mit roten Münzen. Springt vorsichtig von Pilz zu Pilz und hüpft ein Stück weiter bei den Maulwürfen das Steinlabyrinth an der Wand hinauf. Mit Rückwärtssalti ist das kein Problem. Lasst euch wieder zum Fuße der Felswand fallen. Mit einem Weitsprung erreicht ihr den Stern auf dem großen Pilz.

### Stern 4

Erklimmt den Berg bis zu der Stelle, wo euch eine Wolke attackiert. Dort findet ihr auch Münzen, die in einem Bogen auf die Wand hinweisen. Springt in die Wand und ihr findet euch in einer Rutsche wieder. Achtet auf die Sackgasse und biegt bei den Pfeilen rechts ab. Am Ende fallt ihr durch das Loch zum Stern.

### Stern 5

Geht als Luigi bei den Maulwurfslöchern weiter geradeaus an den Bomb-Ombs und der Riesenbombe vorbei und über die schmale Brücke. Lasst euch zur rosa Bombe herunterfallen, welche die Kanone öffnet. Springt den Wasserfall hinunter und geht zurück zu den Pilzen mit den roten Münzen. Auf einem sehr kleinen Pilz, der vor zwei anderen mit roten Münzen steht, ist eine Warp-Stelle. Steigt in die Kanone und zielt über den Pilz.

### Stern 6

Nahe der Bergspitze nehmt ihr Marios Kappe auf und befreit die Feder aus der ?-Box. Jetzt fliegt ihr mittig durch die Münzenkreise und sammelt dabei die fünf zentralen Taler ein. Ihr müsst nicht alle Ringe auf einmal durchfliegen. Den Stern gibt's auf der Bergspitze!

### Stern 7

Hebt auf der Bergspitze Warios Kappe auf. Springt von der steinernen Brücke auf die Holzbrücke hinter dem Wasserfall und zerschlagt die schwarze Box dahinter.

### Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Sammelt auf dem Weg zur Spitze und als Mario in der Luft möglichst viele Münzen.

## Gulliver Gumba

Info: Springt ins linke Bild und ihr beginnt den Level als Winzling. Ein Sprung durch das rechte Bild macht euch zum Riesen.

**Stern 1**

Im rechten Bild springt ihr im Westen in die Röhre. Bekämpft die fünf Piranha-Pflanzen und schlagt kurz vor ihrem Angriff zu.

**Stern 2**

Im linken Bild geht ihr durch den kleinen Tunnel, schwimmt durch das seichte Wasser und lasst euch vom Wind auf den Steg an der nördlichen Felswand pusten. Der Stern in der goldenen !-Box ganz oben gehört euch.

**Stern 3**

Steuert Mario als Zwerg zur Bergspitze, wo ihr den Renn-Koopa trefft. Macht einige Weitsprünge und lasst euch nicht in den Abgrund wehen. Im Nordwesten winkt ein Stern.

**Stern 4**

Im linken Bild springt ihr auf den Baum im Westen und hüpft mit einem Handstandsprung auf die höhere Ebene. Nahe der höchsten Stelle der Insel kreist ein Geier. Springt diesen von unten an und sein Stern fliegt davon. Nehmt euch Luigis Kappe und begebt euch eine Ebene hinunter. Vom grauen Fels erreicht ihr den Stern mit Luigis Rückwärtssalto.

**Stern 5**

Hopst mit Luigi in das rechte Bild. Geht durch das Tor und nach Westen zum kleinen Koopa am Strand. Eignet euch dessen Panzer an und surft im Norden springend den Felsen zu der schmalen Brücke hinauf. Mit der R-Taste steigt ihr ab und begebt euch über besagte Brücke in die Höhle. Mit vorsichtigen Sprüngen (darunter ein Rückwärtssalto und keine Weitsprünge) erreicht ihr die roten Münzen und den Stern.

**Stern 6**

Nehmt als Maxi-Mario den Baum im Westen, um zur Spitze zu kommen. Mit einem Stampfer brecht ihr ein Loch in das Becken. Geht zur Röhre und springt hinein. Als Mini-Mario fallt ihr oben durch das Loch und kämpft gegen Wiggler. Drei Stampfattacken auf den Kopf sind nötig. Wenn er euch trifft, nutzt ihr seinen Siegestaumel, um eine Kopfnuss zu verteilen.

**Stern 7**

Als Mini-Mario macht ihr euch zur Höhle mit den roten Münzen auf. Auf der letzten Plattform berührt ihr den Schalter und darauf die ?-Box. Fliegt als Blähbauch in die obere Ecke.

**Stern 8**

Besucht die Welt als kleiner Held und sammelt Münzen von Gegnern oder in zerstampften Pfählen. Der blaue Münzschalter in der Höhle mit den roten Münzen gibt nur zehn Taler her.

## Tick Tack Trauma

**Info: Wenn es nicht anders beschrieben wird, betretet ihr den Level immer zur vollen Stunde. Dann steht der Mechanismus still.**

**Stern 1**

Als Luigi springt und klettert ihr solange an den Wänden des Uhrenkastens hinauf, bis ihr an der Markierung „12" auf einen roten ?-Block stoßt. Macht euch unsichtbar und lasst euch durch das Gitter fallen. Weiter unten erwartet euch der Stern in einem Käfig.

**Stern 2**

Bahnt euch euren Weg die Uhr hinauf bis zu einer Ebene, auf der ein Trittbrett-Roboter herumfährt. Dort seht ihr auch den Stern-Schalter. Steigt darauf und rast über die Plattformen zum Stern im Kristall.

**Stern 3**

Luigi wird gebraucht! Hüpft ein paar Plattformen nach oben, bis ihr zu einem Zeiger kommt, der auf die Wand gerichtet ist. Ihr könnt einen Blick auf einen Stern in einer Nische in der Ferne werfen. Schwebt mit einem Rückwärtssalto dorthin.

**Stern 4**

Betretet die Uhr um Viertel nach! Steigt die Uhr hinauf und zieht euch eine Stange hinauf. Springt auf die fahrende Plattform rechts und bewegt euch weiter nach oben. Dort hüpft ihr auf den sich bewegenden Zeiger und verlasst ihn wieder, wenn ihr auf ein gelbes Fließband springen könnt, an dessen Ende ein Wummps lauert. Zieht euch auf den Stein, damit er euch euch zum Stern befördert.

**Stern 5**

Nun ist Wario dran! Dort, wo ihr seine Kappe findet, lasst ihr euch zurück auf einen Käfig fallen. Ein schwarzer Block verhindert den Eintritt. Mit einem Fausthieb von der kleinen, angrenzen Plattform ist das Problem gelöst und der Weg zum Stern frei.

**Stern 6**

Auf der untersten Ebene ist ein Wippen-Labyrinth, das nach oben führt. Da sich der Mechanismus nicht bewegt, sammelt ihr die roten Münzen und den Stern problemlos auf.

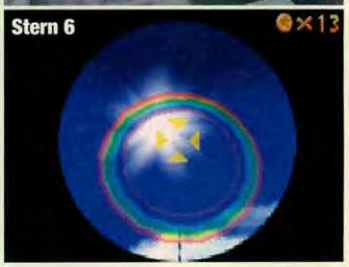
**Stern 7**

Um die silbernen Sterne zu sammeln, solltet ihr einfach auf der untersten Ebene ein wenig hin- und hergehen. Die funkelnden Steine fallen nämlich vom Himmel!

**Stern 8**

Sammle 100 Münzen!

Fast die Hälfte der Münzen erlangt ihr durch Betätigen des blauen Schalters. Die restlichen Münzen sind in goldenen Boxen und ein paar Gegnern versteckt.




## Regenbogen Raserei

### Stern 1

Wario ist euer Mann! Fahrt mit dem Regenbogen zu den drei großen, rotierenden Steinkreisen. Mit dem nächsten Teppich geht's hinauf. Am „Bahnhof" mit den Teppichen nach links und rechts entscheidet ihr euch für den linken, der euch in einer Spirale nach oben befördert. Achtet auf die instabilen Holzlatten nahe des Schiffs. Seid schnell und hüpft mit einem Zweiersprung auf die nächste Ebene. Entert das Schiff, schnappt euch die ?-Box und der Wind kann euch bei eurem Weg zum Bug nicht aufhalten.

### Stern 2

Lasst Mario in die Lüfte schweben! Der Teppich führt euch zu den drehenden Platten. Haltet euch wieder rechts, nehmt den Teppich und steigt am „Bahnhof" diesmal nach rechts um. Fahrt ins Haus und verwandelt euch mittels ?-Box in einen Ballon. Fliegt durch das Loch im Dach und sammelt den Stern oben auf.

### Stern 3

Reitet mit Mario auf dem Teppich zu den drei Kreisen und nehmt diesmal die Route geradeaus, wo ihr ein riesiges Stein-Labyrinth erreicht. Mit Wandsprüngen, Rückwärtssalti und einem kniffligen Weitsprung sind die acht Münzen schnell gesammelt. Achtet auf die abseits liegende Münze auf einem Vorsprung. Der Stern erscheint ganz in der Nähe! Außerdem: Mit Wandsprüngen gelangt ihr am Herz auf die höchste Etage des Labyrinths. Aktiviert dort beim rosa Bombenmann vorsorglich die Kanone.

### Stern 4

Fahrt mit dem Teppich zu den drei Steinkreisen und begebt euch in südliche Richtung. Stellt die Wippen so ein, dass ihr auf der anderen Seite die höheren Plattformen erreicht und denkt dran, dass die Holzstangen nach unten stürzen, wenn ihr längere Zeit auf ihnen steht. Folgt an der Wegkreuzung der steilen Rampe mit den drei versetzten Stufen. Timing ist auch beim letzten feurigen Sprung in Richtung Stern gefragt!

### Stern 5

Folgt der Wegbeschreibung zu Stern 4. Diesmal marschiert ihr weiter geradeaus über die andere steile Rampe mit den Münzen darauf. Rutscht sie hinunter und springt in einem Zug zunächst auf die Betonplatte und dann über das Feuer. Bei den „Dreieckspilzen" ist Konzentration gefragt. Aktiviert die Bodenplatte und hüpft bis zum vorletzten unteren Pilz. Vollführt einen Rückwärtssalto nach oben und die restlichen Sprünge zum Stern sind kein Problem mehr.

### Stern 6

Gut, dass ihr die Kanone schon aktiviert habt! Fahrt mit dem ersten Teppich zum „Bahnhof" und hüpft auf den linken Fußabtreter. Der führt euch zum Luftschiff, an dessen Bug ihr in die Kanone hüpft. Zielt oberhalb der Stange und achtet unbedingt auf die fahrende Wurfbombe. Nutzt deren Pause nach jeder Fahrt: Öffnet die goldene Box und steckt euch den wertvollen Stern ein.

### Stern 7

Fahrt mit Mario die windige Teppichbahn hinauf bis zum Schloss (am „Bahnhof" rechts) und steigt im Gebäude aus. Geht nach draußen auf den Holzsteg, betätigt den Sternschalter am Boden und rennt ins Schloss zurück. Dort werdet ihr dank ?-Block zu Ballon-Mario und schwebt durch das Loch im Dach!

### Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Macht euch gleich die Münzen auf der ersten Insel zu eigen und sammelt dann die blauen Taler durch zahlreiche Wandsprünge am Labyrinth ein. Fahrt zum Schloss und bleibt bis zum Schluss auf dem Teppich. Auf dem Balkon des Palastes ist ein Beamer, der euch auf der windigen Spitze des Münzenlabyrinths absetzt. Macht einen Abstecher in Richtung Dreieckspilze und von da aus zum Luftschiff.

# AUFGABEN IM SCHLOSS

### Bowsers Luftschloss

**AB 80 STERNEN**

Jetzt sind eure Sprung-Künste gefragt. Die erste Schwierigkeit erwartet euch anfangs bei dem kippenden Stein in Schlangenform. Hier ist Spurten angesagt. Hüpft über die Wippe auf das Karussell und von dort auf den steinernen Weg mit dem grimmigen Felsblock. Steigt hinab in das Loch. Sobald sich der Steinblock auf euch stürzt, hüpft ihr aus dem Loch heraus und stampft den Griesgram entzwei. Springt dann auf die höhere Ebene und gezielt auf den Balken in der Luft. Wartet, bis die Wurfbombe davongezogen ist, nehmt auf engstem Raum Anlauf und macht einen Weitsprung, so dass ihr euch an der gegenüberliegenden Kante festhalten könnt. Luigi hat es mit seinem Gleitflug natürlich einfacher! Weiter oben erwartet euch noch eine Fahrt auf einem Steinblock. Stellt euch ganz vorne auf das Floß und springt frühzeitig über die Holzblöcke, die euch herunterschieben würden. Kurz vor Schluss wird noch einmal Karussell gefahren: Seid vorsichtig und hüpft im richtigen Moment auf das erste Riesenrad. Der Sprung von dort auf das zweite stellt weniger ein Problem dar. Jetzt heißt es nur noch gegen den Wind ankämpfen und sich von den Gumbas nicht ärgern lassen, den Lebenspilz hinter der Säule einsammeln und in die grüne Röhre zum Finale springen!

### Bowsers dritter Versuch

Dies ist die letzte Begegnung mit dem ewigen Bösewicht Bowser – und diesmal müsst ihr ihn gleich dreimal gegen eine Dornenbombe schleudern. Umkreist ihn und packt ihn am Schwanz, sobald er stehen bleibt und seinen Feuerangriff vorbereitet. Entweder werft ihr die Echse gleich mit Schmackes gegen eine Bombe oder feuert ihn Stück für Stück in die Nähe einer Bombe. Solltet Bowser die Bombe verfehlen, springt er wieder auf die Ebene. Dann gilt es, den Bodenwellen auszuweichen. Nach zwei Treffern verkleinert sich die Arena in eine Sternform. Wenn der dritte Treffer sitzt, gibt es ein nettes Happy End mit Torte und rührendem Nasenkuss.

WEITSPRUNG Achtet vor dem Sprung auf den Werfer.

FINALE Schleudert den Dino gegen die spitzen Bomben.

# GEHEIME STERNE IM SCHLOSS

### Hinter dem Wasserfall 19, 20

Betretet erneut den sechsten Level, nehmt den linken Weg und ihr erreicht nach einer Aufzugfahrt den unterirdischen See mit Nessie. Steigt auf den Rücken des Ungeheuers, damit es sich in eure Blickrichtung bewegt. Navigiert es zur Insel mit dem Gitter und der Eisentür. Stampft auf seinen Rücken und klettert auf den Hals. Sobald Nessie ihren Kopf wieder aufgerichtet hat, macht ihr einen Weitsprung, geht durch die Tür und springt ins Flüssigmetallbecken. Als Mario hüpft ihr stromaufwärts von Insel zu Insel und schlagt die ?-Box auf. Steigt als Ballon ganz gerade nach oben. Ein Münzpfeil weist auf den Stern hin.

Entscheidet euch für Wario und sammelt stromaufwärts zwei Münzen in der Nische mit dem rosa Bomb-Omb auf. Zwei weitere findet ihr bei der roten ?-Box. Schlagt diese an, um euch in Metall-Wario zu verwandeln, mit dem ihr ins Wasser springt und die runde Plattform umkreist. Wenn ihr alle acht Münzen habt, erscheint ein Stern am Wasserfall.

### Geheimnis im Schlossgraben 21, 22

Geht im Keller des Untergeschosses in die Holztür ohne Stern. Taucht den Gang entlang und stampft die beiden quadratischen Säulen in den Boden. Dadurch entwässert ihr den Schlossgraben. Mit Wario zerschlagt ihr draußen die schwarze Box. Springt in das Loch und rutscht mit Mario die Rampe gleich dort herunter, wo ihr anfangs steht. Springt von einer Plattform zur anderen und sammelt die vier roten Münzen ein. Geht weiter und krallt euch die letzten vier Münzen bei den sich drehenden Holzplatten. Den Stern erhaltet ihr mit Luigis Kappe. Werdet am Levelende unsichtbar und durchschreitet das Gitter.

Den zweiten Stern erhaltet ihr mit Mario. Schnappt euch die Blume am Ende der Rampe und schwebt an der Wand entlang zur Platte mit dem Stern-Podest. Schlagt zuerst die ?-Box auf, bevor ihr auf den Schalter tretet. Schwebt den Münzen hinterher. Gleitet nach rechts, stampft auf und nehmt euch die nächste Powerblume, mit der ihr zum Stern kommt.

### Zweiter Toad 23

Der Pilzmann im Foyer des Obergeschosses verschenkt einen Stern.

### Spiegelsaal 24

Im Raum mit dem großen Spiegel nehmt ihr mit Luigi eine Powerblume auf und lauft im Spiegelbild durch die Tür, durch die ihr in diesen Raum gekommen seid.

### Dritter Toad 25

Neben der Uhr beglückt euch ein Schwammerlländer mit einem weiteren Schloss-Stern.

### Über dem Regenbogen 26, 27

Im Obergeschoss des Palastes mit der Uhr sind zwei Löcher in der Wand. Springt vom Eingang aus ins rechte und hüpft ins Loch. Fliegt mit Mario von Wolke zu Wolke und macht euch die Kanonen zunutze, die ihr auf der untersten Stein-Insel bei der rosa Bombe aktiviert. Zwei Münzen sind oberhalb der Wolke mit den Stangen versteckt. Diese erreicht ihr mit einem Schuss von der zweiten Stein-Insel aus.

Für den zweiten Stern fliegt ihr auf die untere der beiden Stein-Inseln. Nehmt Warios Kappe und feuert euch auf die Wolke mit dem Baum. Dazu zielt ihr ein Stück über den Baum. Zerschlagt den schwarzen Steinblock und der Stern gehört euch.

### Bowsers Luftschloss 28, 29

Besonders gut versteckte Münzen:

Am Levelanfang befindet sich eine Kiste vor euch. Schiebt sie unter die Münze oder vollführt einen Rückwärtssalto. Lasst euch von der ersten Wippe auf die Ebene darunter fallen. Auf einem kleinen Vorsprung auf der rechten Seite befindet sich ein roter Taler. Ganz am Ende führt eine Treppe zur Plattform mit der Warpröhre zu Bowser. Unterhalb der Brücke liegt eine Münze. Springt über das Geländer!

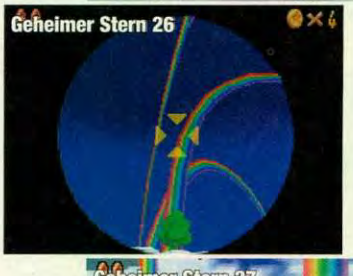
Der Schalter befindet sich bei den Wippen am Anfang. Lasst euch auf das Fundament fallen. An dessen Ende findet ihr den Bodenschalter. Lauft wieder zurück springt die Steinplattformen hinauf und rennt weiter zurück zur drehenden Steinplatte. In der Mitte wartet der Stern im Kristall.

### Glühhasen 30

Im Schloss tummeln sich acht funkelnde, weiße Hasen, die sich von jedem Charakter einfangen lassen. Streift einfach mehrmals durchs Haus oder den Schlossgarten, um die Nager einzufangen. Der letzte hinterlässt einen Schlüssel, der die geheimnisvolle Tür zum Stern im Prinzessinnenzimmer öffnet.

### Nach 150 Sternen...

Die Kanone im Schlossgarten wird freigegeben. Auf dem Dach findet ihr neben drei Leben allerdings nur noch Luigis letzten Hasen. Außerdem ist der Pinguin in der Welt „Bibberberg Bob" dicker und schwieriger zu besiegen.



Auch online unter www.N-ZONE.de

# N-ZONE ZEUGNIS

**1. Wie alt bist du?** ____ Jahre

**2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?**

| | Hab ich | Will ich | Berichte erwünscht |
|---|---|---|---|
| GameCube | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Advance (SP) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo DS | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation Portable (PSP) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |
| DVD-Player | ❑ | ❑ | ❑ |
| Handy | ❑ | ❑ | ❑ |

**3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?**
**(1= sehr gut, 6= ungenügend)**

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

**4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?**

| GameCube | GBA/GBA SP |
|---|---|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

**5. Wie gefällt dir das Karten-Kampfsystem von *Baten Kaitos*?**

Einfach super ❑
Etwas gewöhnungsbedürftig, aber gut ❑
Finde ich total panne ❑

**6. Hast du vor *Baten Kaitos* schon ein Rollenspiel gespielt?**

Ja ❑
Nein ❑

**7. Wie findest du die Grafik von *Baten Kaitos*?**

Einfach super. So muss ein Rollenspiel aussehen. ❑
Sehr gut ❑
Durchschnitt ❑
Schlecht ❑

**8. Welche Wertung hättest du *Baten Kaitos* gegeben?**

Zwischen 100 und 95 Prozent ❑
Zwischen 94 und 90 Prozent ❑
Zwischen 89 und 85 Prozent ❑
Zwischen 84 und 80 Prozent ❑
79 oder weniger Prozent ❑

**9. Seit wann liest du die N-ZONE?**

(Aktuelle Ausgabe = 06/2005)
Ausgabe: _____/_____

**10. Ich kaufe die N-ZONE ...**
... circa _____ Mal pro Jahr.

**11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?**

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| News | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage 8 Jahre N-ZONE | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage E3-Vorschau | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau Prince of Persia 3 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau WWE: Day of Reck. 2 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau Fire Emblem | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau Nintendogs | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Info-Center | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test Donkey Konga 2 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test Dragon Ball Z Budokai 2 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test Kingdom Hearts C. o. M. | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Hardware | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Feedback: Resident Evil 4 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Backstage Nintendo Teil 4 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cheats & Codes | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung: Splinter Cell 3 | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung: S. Mario 64 DS | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kolumne | ____ | ❑ | ❑ | ❑ |

**12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:**

_____

_____

**13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?**

_____

_____

**14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?**

_____

_____

**15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!**

1. _____
2. _____
3. _____

**16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?**

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

**Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:**
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 06 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

**Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!**

**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# IMPRESSUM


**REDAKTION:**

**Redaktionsdirektor:**
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

**Redaktion:**
**Leitender Redakteur:** Fabian Sluga
**Redaktion:** Udo Crnjak, Thomas Eder, Michael Meyer
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Sascha Dowidat, Alexander Funke, Christian Schönlein
**Redaktionsassistenz:**
Yves Nawroth
**Auslandskorrespondenten:**
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
**Bildredaktion:**
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
**Layout:**
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
**Lektorat/Schlussredaktion:**
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
**Textchef:**
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
**Art Director:**
Andreas Schulz
**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
**Urheberrecht:**
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
**Inhaltspapier:**
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

**Beilagen**
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

**ANZEIGENKONTAKT:**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
**Verantwortlich im Sinne des Presserechts:**
Oliver von Quadt
**Anzeigenberatung:**
Sven Wedig
Telefon: +49-(0)-30-85954-641
s.wedig@celebration-media.de
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
**Anzeigendisposition/Datenanlieferung:**
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
**Datenübertragung:**
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

**VERLAG**

**Vorstand**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

**Produktionsleitung:**
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
**Werbeabteilung**
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
**Vertrieb:**
Burda Medien Vertrieb
**Vertriebsleiter:**
Klaus-Peter Ritter
**Abonnement**
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

**Abonnementbestellung Österreich**
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
**Druck:**
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen
**ISSN/Pressepost**
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

**IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:**

GAMES A PC ACTION WIDESCREEN Hardware PLAYZONE XBOX ZONE Kids ZONE SFT

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2005 27.220 Exemplare


## SO ERREICHST DU UNS:


**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
**E-Mail:** redaktion@n-zone.de
**Website:** www.n-zone.de

**ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:**
**Kundenservice:**
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
**Zentrale Abo-Nummer:**
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
**E-Mail:** computec.abo@pvz.de


## SPIELE-HOTLINES

**TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN**

| Hersteller/Vertrieb: | Kontakt: | Wann: | Gebühren: |
|---|---|---|---|
| **Acclaim** www.acclaim.de | 0190/824663 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Activision** www.activision.de | 0190/510055 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Atari** www.atari.de | 0190/771883 | Mo.-So. 14-21 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Avalon Interactive** www.avalon.de | 0190/771888 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Bigben Interactive** www.bigben-interactive.de | 01908/82415 | Mo.-So. 7-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Capcom** www.capcom-europe.com | 0190/707757 | Mo.-So. 0-0 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Codemasters** www.codemasters.de | 0190/900045 | Mo.-So. 10-18 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Eidos Interactive** www.eidos.de | 0190/839582 | Mo.-So. 10-22 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Electronic Arts** (D) www.electronic-arts.de | 0190/776633 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Electronic Arts** (A) | 0900/373762 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,08/Min. |
| **Electronic Arts** (CH) | 0900/776677 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | sfr 2,-/Min. |
| **Konami** www.konami-europe.de | 0190/824694 | Mo.-So. 8-24 Uhr, | € 1,86/Min. |
| **Nintendo** www.nintendo-europe.com | 0190/000000 | Mo.-Fr. 13-17 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Take 2** www.take2.de | 0190/87326836 | Mo.-Fr. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **TDK** www.tdk.de | 0190/706264 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,24/Min. |
| **THQ** www.thq.de | 0190/505511 | Mo.-Fr. 16-20 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Ubisoft** www.ubisoft.de | 0190/88241210 | Mo.-So. 11-24 Uhr, | € 1,86/Min. |
| **Vivendi Universal** www.vivendi-universal-interactive.de | 0190/151200 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | 0,62/Min. |

## INSERENTENVERZEICHNIS


| | |
|---|---|
| **Computec Media AG** | **63, 67, 73, 94** |
| **Electronic Arts** | **99** |
| **Freenet** | **78, 79** |
| **Nintendo** | **2, 100** |

# NACHSPIEL

## SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

## Image ist alles

DIE KOLUMNE

### Der beste Eindruck

Freitag, der 13. Mai, um 19 Uhr auf MTV – Microsoft präsentiert die Xbox 2. Ein cleverer Schachzug, wie ich finde. So kann sich Microsoft eines breiten Publikums erfreuen und die spätere Zielgruppe ansprechen. Nintendo und Sony zeigen ihre neuen Konsolen auf ihren E3-Pressekonferenzen. Diese mögen zwar einen bleibenden Eindruck bei den Journalisten hinterlassen, der Endkonsument, der da leider fernbleiben muss, bekommt jedoch zunächst einmal keinen unmittelbaren Eindruck von den neuen Geräten. Der größeren Aufmerksamkeit kann sich Microsoft durch die MTV-Ausstrahlung demzufolge sicher sein. Nichtsdestotrotz muss diese clevere Art der Präsentation nicht automatisch den Erfolg der Xbox 2 garantieren. Ein Beispiel aus der Spielegeschichte: Bereits im Jahr 1999 stellte Sega seine neue Dreamcast-Konsole auf MTV vor. Verantwortlich hierfür war Peter Moore, der damals noch bei Sega gearbeitet hatte. Und ratet mal, wer für den Xbox-2-Deal auf MTV verantwortlich ist! Genau. Peter Moore, mittlerweile Corporate Vice President of Worldwide Marketing and Publishing für die Xbox. Und das Schicksal von Segas Dreamcast kennen wir alle: Trotz guter Spiele konnte sich die Konsole nicht durchsetzen, Sega ist nur noch Software-Hersteller. Nun ja, Microsoft ist sicher finanzstark genug, um mit diesem bösen Omen umgehen zu können. Warten wir ab, wer den besten Eindruck hinterlässt, Konkurrenz hat schon immer das Geschäft belebt – insbesondere wenn drei so liquide Unternehmen wie Sony, Microsoft und Nintendo im Ring stehen. Ich jedenfalls freue mich auf die nächste Konsolenrunde und bin schon sehr gespannt, wie sich die Zukunft entwickeln wird. Was ist mit euch? Schreibt mir doch eure Gedanken an redaktion@n-zone.de

## Und das zockt ihr!

### Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

**Schickt uns eure Sammlungen an:** redaktion@n-zone.de

Carsten Hastedt und Dominik Nonnen aus Heinrichberg.

Carsten Hastedt und Dominik Nonnen aus Heinrichberg.

## Damals in der Redaktion

### Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Die N-ZONE 07/2000 bot einige Highlights. So wurden *Banjo-Tooie*, *Conker's Bad Fur Day* und *Dinosaur Planet* für das Nintendo 64 vorgestellt. Drei echte Kracher! *Dinosaur Planet* erschien letztlich im Jahr 2002 für den GameCube. Im Testbereich konnte vor allem *Excitebike 64* überzeugen, welches eine Wertung von 86 % abstaubte. Ansonsten stand diese N-ZONE ganz im Zeichen der Pokémon. Die *Gelbe Edition* räumte satte 93 % ab. Zu dieser Edition konnten wir euch in der N-ZONE 07/2000 auch eine umfangreiche Komplettlösung bieten. In dieser Ausgabe meldeten wir auch zum ersten Mal, dass *Resident Evil Zero* höchstwahrscheinlich nicht mehr auf dem Nintendo 64 erscheinen wird.

# VORSCHAU

## N-ZONE 07/05 AB 01.06.2005 AM KIOSK!

**N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...**

### Jochen Langenbach

**Jochen Langenbach ist Junior PR-Manager bei THQ Entertainment.**

**Was spielen Sie im Augenblick?**
*Paper Mario – Die Legende vom Äonentor* (GameCube), *World of Warcraft* (PC) und *Juiced* (PC).

**Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?**
Die beiden erstgenannten Spiele sorgen bei mir für akuten Schlafmangel. *Juiced* dagegen ist dann mal „Arbeit", die ich gerne mit nach Hause nehme!

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?**
*Gargoyles's Quest* (Game Boy) – es ließ mich zunächst über Wochen verzweifeln, bis ich es dann doch meisterte. *Super Mario World* (SNES) – das beste Mario-Spiel aller Zeiten. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* – allen Unkenrufen zum Trotz ein herausragendes Spiel.

**Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?**
Es ist ein Würfel, der beste seit dem Rubik-Zauberwürfel!

**Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?**
*Actraiser* und *Castlevania*. Ein *Arkanoid*-Klon auf dem DS wäre auch sehr schön – sollte klasse auf zwei Bildschirmen funktionieren!

**Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**
Ein indizierter Action-Titel und *Decathlon* auf dem Atari VCS 2600. Aber auch einige Tele- und Game&Watch-Spiele.

**Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?**
Ein gutes Spiel ist ein gutes Spiel, unabhängig vom Genre. Hauptsache, es hat eine packende Story.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**
Im Strategiebereich ist es *Dawn of War* (PC), das meiner Meinung nach das rundeste RTS-Spiel war und in den letzten zwei Jahren auf den Markt kam. Außerdem ist es das einzige Echtzeitstrategiespiel, bei dem ich gegen meine Freunde im Netzwerk eine Chance habe (hehe). Auf dem GameCube eindeutig *Donkey Konga*, das mir klar machte, dass ich doch so etwas wie Taktgefühl besitze.

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**
Viva la Revolution!

## Electronic Entertainment Expo (E3)

Wir tummeln uns für euch auf der größten Video- und Computerspiel-Messe der Welt und sammeln endlich handfeste Details und Bilder des Nintendo Revolution. Außerdem gibt es massenweise Live-Eindrücke von kommenden Software-Krachern sowie viele aufschlussreiche und interessante Interviews.

## The Legend of Zelda

Im Mai trifft sich in Los Angeles die Crème de la Crème des Video- und Computerspiel-Business. Mit dabei natürlich Nintendo, die mit an 100-prozentiger Wahrscheinlichkeit die heiß erwartete *Zelda*-Bombe platzen lassen. Wir sammeln für euch brandaktuelle Spieleeindrücke zu diesem kommenden GameCube-Mega-Titel.

### Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **VORSCHAU:** ADVANCE WARS
- **VORSCHAU:** CASTLEVANIA DS
- **VORSCHAU:** MARIO KART DS
- **VORSCHAU:** METROID PRIME HUNTERS
- **TEST:** NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
- **TEST:** NINTENDOGS

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.